3CD KOHAN: AHRIMAN'S GIFT | INCOMING FORCES

2 PEŁNE WERSJE GIER! POLSKIE PREMIERY!

CD-ACTION®

INDEX: 334561 ISSN: 1426-2916 Numer 13/2002 (81) Specjalny Cena 19 zł 99 gr w tym 7% VAT



DOOM III

- megaraport specjalny

UT 2003
NHL 2003
Hitman 2
The Thing

TRZY NAJWIĘKSZE GRY RPG TEGO ROKU NADCHODZĄ!

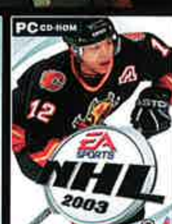
ICEWIND DALE II · NEVERWINTER NIGHTS · MORROWIND

CZYTAJ NA NASTĘPNEJ STRONIE









Nr 81 • 13/2002 • Specjalny • 19,99 ZŁ

www.cdaction.com.pl


TRZY WIELKIE GRY RPG.
Już w sprzedaży!
Forgotten Realms
Icewind Dale II
Po bliższym obcowaniu z grą muszę napisać jedno: jest bardzo dobra!
CD Action
„Icewind Dale II" jest taką grą, o której już przed premierą wiadomo, że [...] na pewno nas nie zawiedzie
www.gry-online.com.pl
Wyjątkowa polska wersja zawiera dodatki dostępne w innych krajach tylko w Edycji Kolekcjonerskiej:
• Bonusowy dysk a na nim dodatki do IWD2 oraz ścieżka dźwiękowa z obu części IWD
• Drukowaną mapę terenów Zapomnianych Krain, na których rozgrywa się akcja IWD2
3CD
Dobra cena 99,90 złotych
PL Profesjonalna polska wersja językowa CD Projekt
Już w sprzedaży!
Neverwinter Nights
„Mamy przełom, proszę Państwa, prawdziwy przełom. Czegoś takiego jeszcze najzwyczajniej w świecie nie było!"
CD Action
Najwyższa możliwa ocena 10/10
Wyjątkowa polska wersja Neverwinter Nights zawiera:
. grę Neverwinter Nights w polskiej wersji na 3 CD
. bonusową płytę z mnóstwem dodatków i modów do NWN PL
. kartę pomocy podręcznej
. wyczerpującą instrukcję do gry
4CD
Dobra cena 129,90 złotych
PL Profesjonalna polska wersja językowa CD Projekt
Icewind Dale II
Icewind Dale II
Neverwinter Nights
Neverwinter Nig
Podziwiaj ręcznie wykonaną i dopracowaną w najmniejszych detalach grafikę w rozdzielczości aż do 2048x1536.
Wypróbuj nowe zasady trzeciej edycji Dungeons & Dragons. To między innymi wiele nowych atrybutów postaci wpływających na rozgrywkę.
Zmieniająca się zależnie od przebiegu akcji gry muzyka spowoduje, że poczujesz się jakbyś brał udział w interaktywnym filmie.
Zobacz niesamowicie dopracowaną trójwymiarową grafikę i znakomite efekty świetlne!
Black Isle Studios
Advanced Dungeons & Dragons
BioWare Infinity Engine
BioWare Corp
Infogrames

TRZY WIELKIE PRZYGODY.

W sprzedaży od 4 grudnia

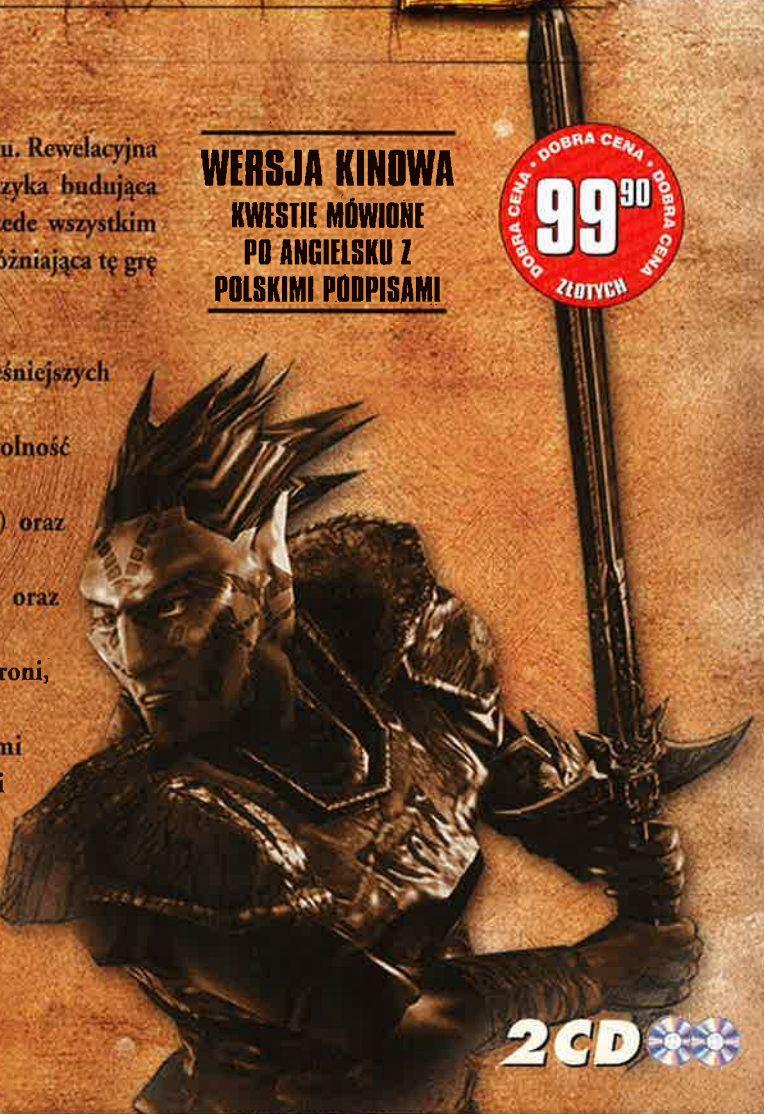
The Elder Scrolls III MORROWIND™

Morrowind jest grą RPG, którą wyznaczają nową jakość w tym gatunku. Rewelacyjna grafika godna najlepszych gier akcji, znakomite animacje oraz muzyka budująca niesamowitą atmosferę, to jedynie część atrakcji! Morrowind to przede wszystkim niezwykle rozbudowana fabuła (ponad 5000 stron maszynopisu!) wyróżniająca tę grę spośród innych erpegów.

WERSJA KINOWA
KWESTIE MÓWIONE PO ANGIELSKU Z POLSKIMI PODPISAMI

DOBRA CENA 99,90 ZŁOTYCH

- Kontynuacja niezwykle popularnych wśród miłośników RPG, wcześniejszych części gry - Elder Scrolls: Daggerfall oraz Elder Scrolls: Arena.
- Wielowątkowa i bogata fabuła pozwalająca na niespotykaną dowolność prowadzenia rozgrywki.
- Setki lokacji do zbadania (m.in. lasy, podziemia, wioski, miasta) oraz wiele zadań zapewnią znakomitą, wielogodzinną rozrywkę.
- Twoje postępowanie wpływa bezpośrednio na rozwój fabuły oraz zachowanie innych postaci wobec Ciebie.
- Edytor gry, pozwalający na tworzenie nowych lokacji, rodzajów broni, przedmiotów oraz postaci.
- Dopracowana w najdrobniejszych detalach grafika z efektami pogodowymi oraz cyklem dzień/noc. Jedna z najlepszych animacji postaci i potworów w grach komputerowych.
- Unikalny system magii, dzięki któremu wraz ze zdobywaniem doświadczenia możesz tworzyć własne, potężne zaklęcia.
- Konfigurowalny interfejs użytkownika, pozwalający na ukrywanie, zmianę rozmiaru oraz manipulowanie oknami informacyjnymi za pomocą myszki.
- Polska „kinowa" wersja językowa opracowana przez CD Projekt.



2CD



Spotykaj setki postaci, z których każda ma inną osobowość i swoją własną historię.

Podziwiaj piękno niezwykle realistycznie odtworzonych krajobrazów.

Podróżuj poprzez jeden z największych światów, wykreowanych w grach komputerowych.

Daj się pochłonąć niezwykle wciągającej, wielowątkowej i niesamowicie rozbudowanej fabule gry Morrowind.

Ubi Soft | Bethesda Softworks Inc. a ZeniMax Media company | CD PROJEKT | (0-22) 519 69 69

Witamy w największym czasopiśmie komputerowym o grach w Polsce!

Specjalność zakładu

Już po raz drugi w historii CDA witamy w specjalnym, dodatkowym i świątecznym numerze CDA. Co w nim specjalnego? Oto 13 powodów, dla których ten numer nazwaliśmy specjalnym, tzn. innym od tych zwyczajnych.

Po pierwsze, zapewne zauważyliście już prezent dla Was? Stwierdziliśmy, że może to być przydatny drobiazg...

Po drugie, dziś nieco mniej recenzji niż zwykle, ALE dobranych tak, by (w ogromnej większości) ocena danej gry nie była niższa niż 7, a tytuły to same GŁOŚNE hity. W tym numerze zdecydowanie dominuje jakość, nie ilość. Zresztą popatrzcie sami!

Po trzecie, dużo większa dawka tekstów "okołogrowych". Niektóre co prawda mają niezbyt optymistyczny wydźwięk... jednak tak czy siak warto je przeczytać.

Po czwarte, ankieta. Dajemy Wam szansę wpłynięcia na profil czasopisma!

Jeśli coś się Wam nie podoba - piszcie o tym! Jeżeli chcecie nas pochwalić - też piszcie.

A jak Wam się nie chce pisać - wejdźcie na naszą stronę WWW i tam wypełnijcie ankietę. :)

Po piąte, Wy też możecie zostać autorami tekstów CDA! (Szczegóły na str. 128.) Tak jest - nie ma lekko, dziś nie wystarczy już tylko czytać CDA, by mienić się "fanem pisma". Dziś można/trzeba je współtworzyć! W końcu to NASZE pismo, prawda? Zatem wspólnie dźwigajmy je na coraz wyższy poziom.

Po szóste, nadal mamy 16 stron więcej (a reklam jakby nieco mniej). Mała rzecz - a cieszy (każdego czytelnika). (A propos "rzeczy" - poczytajcie recenzję The Thing - warto!!!)

Po siódme, zDOOMiewający dodatek na temat DOOM 3!!! Tych materiałów nie znajdziecie w żadnym innym polskim piśmie (i w nader niewielu zagranicznych!). Nie macie powodów do kompleksów wobec czytelników z Zachodu. Polak potrafi, Polak wie... o Doomie WSZYSTKO, co w danym momencie wiedzieć się da! (A przy okazji - na Cover CD umieściliśmy demo Doom'95. Przypomnijcie sobie, w jakim stopniu kiedyś "kręcił" innych...)

Po ósme, sprawdźcie, jakimi jesteście czytelnikami CDA. (Z pomocą przyjdzie Wam test na str. 128.) Ale uważajcie - może Was doprowadzić do białej gorączki!

Po dziewiąte, gry w pełnych wersjach, które dotąd nie miały premiery w Polsce. I to nowe gry - jedna z 2001, druga z 2002 roku. Do tego wspaniałe dema.

Po dziesiąte, możecie wziąć udział w atrakcyjnych konkursach. Między innymi uczestniczyć w wyborze Sprzęt Roku 2002. Tzn. nie tylko wybrać - ale i wygrać: jako nagrody mamy naprawdę sporo markowego, i drogiego, sprzętu. I nie są to drobiazgi - ale monitory, drukarki itd. Zatem...? (Plebiscyt na Grę Roku 2003 już za miesiąc.)

Po jedenaste, w menu wybierałki na Cover CD specjalna muzyka: huczy, przesterowuje i sprzęga metalowa kapela, w której wokalistką jest żona Elda. Utwór co prawda instrumentalny - ale i tak mniej odpornym radzimy, by słuchali tego na nocniku i z rękami mocno zaciśniętymi na poręczy. :) Pamiętajcie - ostrzegaliśmy! To nie na każde ucho i nerrrrwy.

Po dwunaste, za to wszystko zapłacicie zaledwie 19,99 zł.

Po trzynaste, postaraliśmy się, by wszystkie teksty tego numeru były lepsze, niż przewiduje norma, strony wyglądały ładniej, a całość prezentowała się okazalej...

Mamy nadzieję, że podzielicie z nami tę opinię i z przyjemnością weźmiecie do rąk ten okolicznościowy numer CDA.

Zatem - miłej lektury!

PS Styczniowy nr CDA (1/2003) pojawi się w sprzedaży od... 31.12.2002. Heh, akurat, by poczytać przed sylwestrową imprezą. Albo przeczekać posylwestrowy ból głowy. :)

Zbigniew Bański *Jerzy Poprawa*



Redakcja CDA życzy wszystkim swoim czytelnikom: SZCZĘŚLIWEGO NOWEGO ROKU 2003.
Dziękujemy, że byliście z nami kolejny rok.

e-mail: cdaction@cdaction.com.pl
www.cdaction.com.pl

Numer specjalny 13/2002 (81)

Redakcja

50-107 Wrocław, ul. Sukiennice 6
tel. (0 71) 341 20 83, faks (071) 341 99 11

Redaktor naczelny Zbigniew Bański

Zast. redaktora naczelnego Jerzy Poprawa

Zespół redakcyjny Maciej Jakubski, Maciej Lewczuk, Aleksander Olszewski, Andrzej Sitek, Jacek Smoliński

Stali współpracownicy Daniel Bartosik, Sławek Błyskal, Łukasz Bonczol, Jan Jankowski, Sławek Lipowski, Jakub Kominiarczuk, Maciek Kuc, Michał Łukasiewicz, Tomasz Matusik, Krzysztof Mielnik, Paweł Musiałowski, Przemysław Ostrowski, Norbert Petrich, Andrzej Sawicki, Patryk Sawicki, Marcin Serkies, Marcin Sołtys

Redaktor techniczny Jacek Sawicki

DTP Beata Haratym, Grzegorz Jaszczyszyn, Jacek Sawicki

Korekta
Damian Bednarek

Wydawca

Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Prezes Witold Woźniak
Członek zarządu Jerzy Szulwic

Dyrektor wydawniczy Zbigniew Bański
Dyrektor finansowy Andrzej Choynowski
Dyrektor ds. produkcji Janusz Iwanowski
Dyrektor ds. kolportażu Maria Kardas

Dział reklamy
Dyrektor Katarzyna Jabłońska
Kierownik Biura Reklamy czasopism komputerowych
Monika Walczak
tel. (22) 5170518
e-mail: monika.walczak@bauer.pl

Zespół
Maciej Szwajkowski
tel. (22) 5170472
tel. komórkowy (0) 600-085-944
e-mail: maciej.szwajkowski@bauer.pl

Jarosław Czujak
tel. (22) 5170167
tel. komórkowy (0) 604-297-040
e-mail: jaroslaw.czujak@bauer.pl

Koordynator ds. reklamy Aleksandra Blicharz
tel. (022) 517 04 89
e-mail: aleksandra.blicharz@bauer.pl

Public Relations, Promocja Joanna Korwin-Kijuć
tel. (071) 343 61 05 w.102
e-mail: joanna.korwin@bauer.pl

Prenumerata (zamówienia, reklamacje)
Beata Jankowska - tel. (22) 517 05 31 (do 5)
beata.jankowska@mediastyl.pl

Reklamacje płyt CD
Bartosz Anielski - tel. (71) 343 24 11

Druk Poligrafia SA Kielce

www.bauer.pl

Ściągnij to!

Zagnij wszystkich! Dzwonkami, grafikami i profilami z wydarzeń na topie dzięki nowej usłudze cyfrowej! Jak ściągać?



1. Napisz SMS o treści POBIERZ i po spacji wybrany kod, np. POBIERZ PARENTS Nazwę kodu znajdziesz pod obrazkiem, który chcesz zamówić.



2. Wyślij SMS pod numer 7333 w sieci IDEA (cena 3 PLN + VAT).



3. Kiedy otrzymasz wiadomość zwrotną ze swoją grafiką lub dzwonkiem, postępuj zgodnie z instrukcją na wyświetlaczu.

Chcesz więcej?
Wejdź na stronę www.nokia.com.pl/uslugi lub www.club.nokia.com.pl do sekcji Dźwięki i Grafiki.

Logo operatora



POBIERZ EARFLAPS	POBIERZ CARNMASK	POBIERZ DRAGON23	POBIERZ ELEPLOVE
POBIERZ GOANT	POBIERZ MUNKIKI1	POBIERZ MUNKIKI2	POBIERZ MUNKIKI3
POBIERZ PIRANHA8	POBIERZ RACCO07	POBIERZ SPEEDPIG	POBIERZ SPIRAL
POBIERZ TURKEY	POBIERZ VISITORS	POBIERZ WHERELOV	POBIERZ WIDESMIL
POBIERZ 4X4	POBIERZ CHAINS	POBIERZ LIPSTIK	POBIERZ NAKEDJOY
POBIERZ UNIFLOW	POBIERZ WASHING	POBIERZ SCREW	POBIERZ LEMON
POBIERZ EVILGRIN	POBIERZ EYETWIST	POBIERZ WORKBOX	POBIERZ WRITEKIT
POBIERZ NOKIA1	POBIERZ PENGUIN	POBIERZ FOXFOX83	POBIERZ HOWDYY21
POBIERZ TICK2	POBIERZ TONGUE	POBIERZ INAHOLE	POBIERZ SQUID

Wiadomości graficzne



POBIERZ AIMEE	POBIERZ POCKET04	POBIERZ MISSING73	POBIERZ SWEETDR
POBIERZ DRAGONY	POBIERZ INFANT	POBIERZ SPORTC01	POBIERZ MOONSUN
POBIERZ PLAYER	POBIERZ HAIRY	POBIERZ WITCH	POBIERZ FRIENDS42
POBIERZ LOVEROSE	POBIERZ MAGNIFY	POBIERZ OUTCAST	POBIERZ ANGUISH
POBIERZ MYTEDDY	POBIERZ STAMP	POBIERZ MOUSETOR	POBIERZ FOXHEY
POBIERZ HOLEHEAD	POBIERZ HMM	POBIERZ PEEK83	POBIERZ BOOSKULL

Dźwięki dzwonka

	kod				
		By The Way	BYTHEWAY	Yesterday	YESTERDA
Survivor	SURVIVOR	Smooth Criminal	SMOOTHCA	Me Julie	JULIE
Family Affair	FAMILYAF	Back In Black	BACKINBL	Get Over You	GETOVERY
Kiss Kiss	KISSKISS	Hole Hearted	HOLEHEAR	Gangsta Loving	GANGSTAL
Without Me	WITHOUTM	Irresistible	IRRESIST	Everyday	EVERYDA

Funkcja wiadomości graficznych, logo operatora i dzwonki są dostępne w modelach: Nokia 3210, Nokia 3310, 3330, 3410, 3510, 5210, 5510, 6210, 6250, 6310, 6310i, 6510, 7650, 8210, 8310, 8850, 8890, 8910, 9210i Communicator. Nokia 6110, 6130, 6150, 7110, 8810, 9110 Communicator, 9110i Communicator, 9210 Communicator pozwalają korzystać z funkcji logo operatora oraz z funkcji dzwonki. W modelach Nokia 5110 i 5130 można używać logo operatora, a w telefonach Nokia 8110i oraz 9000i Communicator – dzwonków.

IDEA

NOKIA
CONNECTING PEOPLE

Spis treści

Zawartość CD

W produkcji

Za pięć dwunasta

Recenzje

Sufler

Sprzęt

Inne

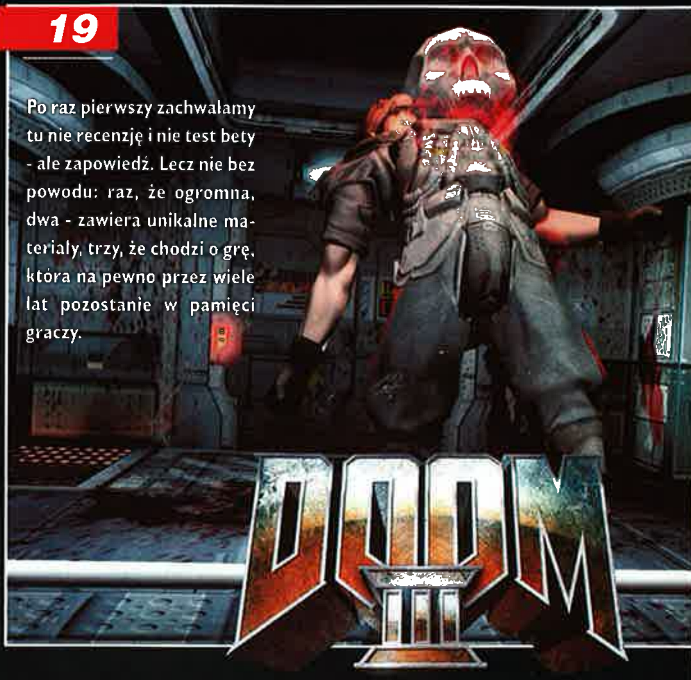
INDEKS GIER

KONKURSY

SPIS DOSTAWCÓW REKLAM

Bravo (dzwonki) 103; CD-Projekt 2, 3, 12, 13, 15, 27, 29, 31, 39; Creative Labs 53; Exe 111, 113, 115, 163; Hyper 143; IM Group 33, 51, 77; IIYama 145; LK Avalon 59, 61, 63; Logitech 67; Manta 47, 139, 141; Megabajt 87; Multimedia Vision 149; NEC 164; Nokia 5; Nowy Styl 147; Play 43; Play IT 45, 57; Tenbit 81, 97, 121, 123, 137; Timsoft 89; Toshiba 7; Ultima 93; Wirtualny Świat 17

Hity numeru



19

Po raz pierwszy zachwalamy tu nie recenzję i nie test bety - ale zapowiedź. Lecz nie bez powodu: raz, że ogromna, dwa - zawiera unikalne materiały, trzy, że chodzi o grę, która na pewno przez wiele lat pozostanie w pamięci graczy.



48

Unreal Tournament 2003

Ta gra wzbudziła w redakcji sporo kontrowersji. Opinię "zachwyconego" poznacie w recenzji, werdykt sceptyka - w Gamewalkerze.



68

Komputerowa adaptacja jednego z najwspanialszych i najbardziej przerażających horrorów w historii kina. Jednych zachwyciła, innych rozczarowała. Recenzent należy do tych wymienionych tu jako pierwsi.



80

Hitman 2

Czyżby najemny morderca z kodem paskowym na lśniącej glacy uderzył ponownie? Nie da się ukryć - że tak. Tytuł niestety na czasie - w końcu od schwytania terroryzującego Amerykanów snajpera nie minęło zbyt wiele czasu... Dodajmy, że pozycji tej zdecydowanie NIE polecamy niepełnoletnim.



94

NFS: Hot Pursuit 2

Czy mamy tu do czynienia ze zmierzchem NFS? (O to samo można by zresztą zapytać w przypadku innego wielkiego cyklu - NHL.) Przekonajcie się sami.





Incoming Forces

Gatunek:	**shooter**
Premiera:	**wiosna 2002**
Polska premiera:	**TERAZ**
Multiplayer:	**tak**
Wymagania:	**PIII 550/AMD Athlon 550, 128 MB RAM, akcelerator, Win 9x/NT/Me/XP**

Tipsy

Uruchom grę z parametrem:
-allmissions - dostępne wszystkie misje
-cheatkeys - aktywizuje cheaty, które uruchamiasz naciskając:
F3 - nietykalność
F4 - rozwalasz każdego wroga jednym strzałem



Na początku 1998 roku z brytyjskiego studia Rage wypłynęła gra z rodziny arcade/action i zatytułowana Incoming. Gracz otrzymał 65 urozmaiconych misji, rozgrywających się w sześciu odmiennych światach, gdzie siły ziemskie musiały bronić się przed najeźdźcą z kosmosu. Teraz, cztery lata później, Incoming powraca. Tym razem jednak agresorem są Ziemianie, którzy postanowili zdusić siły kosmitów na ich własnych planetach.



Historia w Incoming Forces dzieje się dwadzieścia lat po wydarzeniach opowiedzianych w Incoming. Wojska Ziemian uderzają na cztery planety Obcych. Są one zupełnie odmienne i wymagają nieco innej taktyki walki. Różne warunki fizyczne planet to plus dla obrońców, czyli wojsk Kaiyodo, w których jesteś jednym z dowódców.

Jako oficer sił Kaiyodo musisz się znać na wielu typach broni i posiąść umiejętność kierowania różnymi typami jednostek bojowych. Generalnie możemy korzystać z trzech rodzajów maszyn. Są to jednostki latające (myśliwce, bombowce), pojazdy (czołgi, poduszkowce) oraz działa (wieżyczki strzelnicze). Każdy typ maszyny można również naprawiać, unowocześniać oraz rozbudowywać. Sterowanie jest dziecinnie proste, a dzięki bardzo wyraźnemu systemowi celowniczemu strącenie wrogiej maszyny nie stanowi wielkiego kłopotu.

Wszystkich misji w Incoming Forces jest szesnaście (oraz dwie treningowe). Każde zadanie poprzedza tekstowy rozkaz oraz krótki film obrazujący przebieg działań i miejsce akcji. Misje podzielono na pomniejsze zadania i cele do wykonania, mimo to kolejność ich realizacji zależy od gracza. Elementy strategii w Incoming Forces nie są ani szczególnie skomplikowane, ani szczególnie wymagające. Z jednej strony - jest to konieczność sensownego sterowania pojedynczymi jednostkami naziemnymi, a z drugiej - kierowanie formacjami wsparcia. Polega to na określeniu celu dla eskadry myśliwców, tzn. lokacji oraz określonego zadania, tj. walki powietrznej lub zniszczenia oddziałów naziemnych wroga. Jednocześnie należy dbać o stan techniczny maszyn (uszkodzone należy wysyłać do naprawy), stan paliwa itd.

Multi pozwala zderzyć się ośmiu graczom poprzez LAN lub Internet. W Incoming Forces można zagrać przez GameSpy Arcade.

Instrukcja na str. 131-132.





PEŁNA WERSJA

INFO COVER CD

Wszelkie uwagi, opinie i sugestie dotyczące zmian i ulepszeń menu kierujcie emailami pod adres cdaction@cdaction.com.pl z dopiskiem MENU.



Miniinstrukcja obsługi naszego menu na Cover CD.

Istnieją dwie metody instalacji dema/programu.

1) Dwukrotnie klikamy nazwę danego dema/programu. ALE... jeśli np. klikniemy raz, zjedziemy na inne demo i wrócimy do poprzedniego - klikanie już nie zadziała (zrobiono to specjalnie - jeśli się wam nie podoba takie rozwiązanie, dajcie znać). Wtedy pozostaje druga metoda.

2) Klikamy raz nazwę dema/programu, otwiera się menu, pod screenami widać belkę z napisem INSTALUJ (ew. ROZPAKUJ). Klikamy RAZ ową belkę - rozpoczyna się proces instalacji. (Uwaga: niektóre dema - szczególnie te duże - reagują czasem z kilkusekundowym opóźnieniem. Nie klikajcie zatem KILKA razy tej opcji, gdyż... doprowadzi to do rozpoczęcia kilku kolejnych procesów instalacji owego dema, co zwykle kończy się smutno, tzn. instalki się sypią.)

3) Istnieje możliwość skonfigurowania niektórych elementów wybieralki. Aby tego dokonać, kliknij pionową belkę po prawej stronie menu (z napisem USTAWIENIA). Jeśli sobie życzycie, ustawienia te zostaną zapisane na HDD i będą przyjmowane za domyślne przy każdym kolejnym uruchomieniu naszej wybieralki.

4) Na Windows XP niektórych może razić specyficzny sposób, w jaki przesuwa się pionowy pasek menu. Pomoże na to wyłączenie opcji ANIMACJE w Ustawieniach Menu.

5) W przypadku niektórych programów, wymagających stworzenia nazwy katalogu, do którego będą rozpakowywane, stopień instalacji nie będzie podany w tradycyjnym okienku, a na górnej belce menu.

Przypominamy, że:

- gra/program w pełnej wersji
- gra wykorzystuje akceleratory grafiki, ale działa i bez nich
- gra wymaga akceleratora do działania

Redakcja informuje, że:
•CD przetestowano następującymi wersjami programów antywirusowych:
MKS_VIR z bazą wirusów z dnia 4.11.2002, Norton Antivirus 2001 i 2002, F-Prot, AVP.
•wszystkie dema, programy itd. zostały przetestowane - instalują się z ww. menu i uruchamiają się na urządzeniu spełniającym wymagania sprzętowe danego programu/dema.

Miłej zabawy!

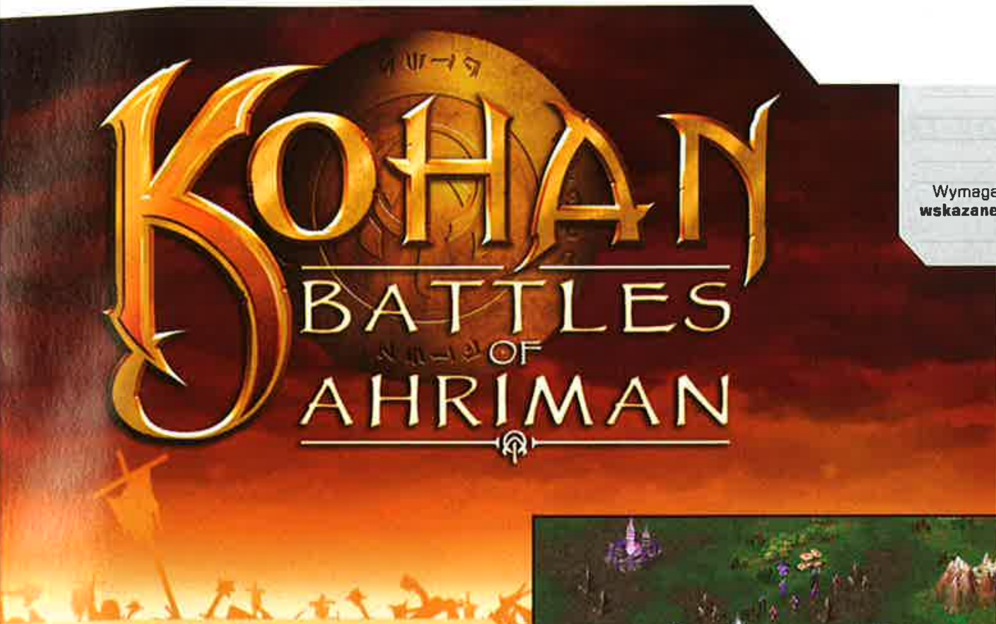
Dodatkowe informacje o wybranym demie (zasady, klawiszologia itp.) znajdują się zazwyczaj w katalogu z tym demem na HDD (rozmaite pliki o nazwach readme, doc, info itp.). Zamieszczona na łamach CDA klawiszologia to zwykle ściąga minimum, która umożliwia grę, ale najczęściej nie wyczerpuje wszystkich możliwości obsługi.

UWAGA 1! Ponieważ niektóre dema automatycznie rozpakowują się na dysku C:\ do katalogu temp, wskazane jest, by mieć jak najwięcej wolnego miejsca (w tym numerze 300 MB zalecane jest jako rozsądne minimum). W innym przypadku demo może się nie rozpakować lub rozpakować się niepoprawnie!

UWAGA 2! Nie przejmujcie się podawanymi wymaganiami sprzętowymi dem - po prostu próbujcie je instalować. Często się okazuje, że gra działa na dużo słabszym sprzęcie niż teoretycznie powinna.

Muzyka w menu
Zespół: Enter Chaos (*)
Album: Dreamworker
Wydawca: Metal Mind
Strona WWW: www.enterchaos.metal.pl

(*) kapela małżonki Elda :)



Kohan: **Battles of Ahriman/Ahriman's Gift**
Kategoria: **RTS/RPG**
Premiera: **listopad 2001**
Polska premiera: **TERAZ :)**
Wymagania sprzętowe: **P2 233, 64 MB RAM (dla posiadaczy XP wskazane 128 MB), Win 9x/00/ME/XP, DirectX, akcelerator: niekonieczny**
Multiplayer: **nie**

Konkrety

Gra oferuje:
3 kampanie
2 dodatkowe kampanie ćwiczebne
40 map
edytor scenariusz i losowy generator map
ponad 90 jednostek
70 bohaterów
100 zaklęć
75 technologii
30 różnych komputerowych graczy, każdy ma indywidualny styl walki

Tipsy

Naciśnij [Enter], wpisz kod i naciśnij [Enter]:
demons - wygrywamy misję
rentakohan - losowy amulet
pyrite - kasa
scene 24 - odsłaniamy mapę
show fog - widzimy mapę i wszystkie jednostki
more peons - zwiększamy limit produkcji
im gonna rush - zwiększamy limit kompanii
wooden rabbit - szybkie budowanie



Zapewne niektórzy pamiętają jeszcze grę Kohan: Immortal Soverigns. Recenzja na jej temat - polskiej wersji - pojawiła się w CDA już jakiś czas temu. Przypomnijmy w skrócie - gra nieco HoMM-podobna, miks RPG i RTS. Grafika, choć "zaledwie" w 2D, udowodniła dobitnie, że era dwuwymiarowych gier jeszcze nie minęła. (Gra otrzymała ocenę 8 - przy czym większość wytkniętych wad dotyczyła lokalizacji, nie zaś samej gry.)

Dziś z przyjemnością możemy zaprezentować samodzielny (standalone) dodatek do Kohana - czyli grę, która NIE wymaga gry-matki, by ją uruchomić - z podtytułem Battles of Ahriman. Opowiedziana tu historia nie jest jednak kontynuacją akcji z pierwszego Kohana. Mamy tu do czynienia z prequelem, czyli historią, która rozgrywa się PRZED wydarzeniami opisanymi w K: IM.





A oto opinie kogoś, kto miał okazję grać w Kohana.

W zasadzie nie wiem, do jakiej szufladki wrzucić tę grę. Teoretycznie jest to strategia w czasie rzeczywistym, ale niezaprzeczalny pozostaje fakt, że daleko jej do klasyków tego gatunku. Nieśmiało nawet stwierdzę, że bliżej Kohanowi do cyklu Heroes Of Might & Magic niż do Warcrafta czy Age Of Empires.

Przyczyn takiego porównania jest kilka, a największą z nich - miasta. Być może dlatego, że wszystko, co wybudujemy, pozostaje poza jego murami, a być może również dlatego, iż takie skojarzenia przywołuje interfejs? Zresztą to porównanie nie ma wielkiego znaczenia - jakby się zastanowić, można odnieść wrażenie, że Kohan ma wiele elementów, które stanowią o wyjątkowości tego produktu. A miasta spełniają tu istotną rolę. Werbujemy w nich jednostki, stawiamy potrzebne budynki, a także regenerujemy siły jednostek po walce. (...) Podstawą naszej armii jest bohater lub kilku z nich. On (lub oni) dowodzi oddziałem, miota czarami i w razie potrzeby walczy wręcz. (...) Wzrastające parametry jednostek oraz bohaterów to już właściwie standard w wszelkiej maści erteesach.

Jednostki mają również morale - jego spadek powoduje, że uciekają z pola bitwy do miejsca, gdzie mogą spokojnie zregenerować siły.

Prawdę mówiąc, nie spodziewałem się, że będę miał do czynienia z tak przesympatyczną strategią. Prosty i przyjemny interfejs, kilka nowości oraz udziwnień niespotykanych w innych erteesach powodują, że grywalność jest w tym przypadku bardzo wysoka. W zasadzie nie pominięto żadnego elementu, jaki składa się na doskonałą strategię.

Grę stworzył zespół TimeGate Studios, wydawcą jest firma Wanadoo.

Za miesiąc wrzucimy na CD pełną wersję instrukcji do niej w formacie .pdf. Niestety pewne zawikłane, formalności prawne uniemożliwiły nam dołączenie jej do gry w tym numerze. Nie jest to ani nasza złośliwość, ani próba zmuszenia was do zakupu kolejnego CDA. Tak po prostu wyszło. :(

UWAGA: GRA URUCHAMIA SIĘ W ROZDZIELCZOŚCI CO NAJMNIEJ 1024 X 768.
Przed jej pierwszym odpaleniem, uruchomcie program "Test graphic" z paska zadań.

Instrukcja (skrócona) na str. 133-134.





PEŁNA WERSJA

Zapper



Przezabawna platformówka 3D w najlepszym wydaniu. Świetna grafika, zabawne postacie (tytułowy Zapper to "zakręcony" świerszcz), doskonała grywalność, także muzyka. Słowem: bomba. Gra jak z konsoli (w najlepszym tego słowa znaczeniu). Demo zawiera dwie misje. Zajmuje około 120 MB na HDD.

Uwaga! I znów ta sama historia: program wystawia naszą cierpliwość na próbę. Potem rusza... i nagle znów na jakieś 1-3 minuty popada w zadumę, a pasek postępu instalacji zamiera na samym początku okienka. Ale i teraz wykazanie cierpliwości popłaca...

Gatunek: **arcade/platformówka 3D**
Wymagania: **PIII 450, 64 MB RAM, 16 MB akcelerator, DirectX 8.1**

Crimsonland

Freeware'owa gra - wygląda, jakby zrobili ją na Amigę 500 i to we wczesnych latach 90. Czyli dla niektórych - kaszana! Bo nie obsługuje akceleratora i nie ma 3D. Ale ci, co cenią przede wszystkim grywalność, będą nią zauroczeni. Sprawa jest prosta - masz przeżyć jak najdłużej na planecie pełnej głodnych i wrednych stworów. Nie masz szans - i tak cię zeżrą. Ale co ich wcześniej natrzaskasz, ludzka mowa nie opisze. Szczególnie w trybie arcade, gdzie po prostu trzeba przetrwać jak najdłużej. W trybie kariery jest to nieco bardziej zagmatwane, bo możemy się przemieszczać, zbierać dodatkową broń, a nawet grać w dwie osoby naraz. Mówię jeszcze raz - nie patrzcie na obrazki, bo nie oddają one tego, co w grze najlepsze. Zainstalujcie ją - to niecałe 10 MB na HDD! - i przez chwilę pograjcie. A wtedy pogadamy...

Gatunek: **shot'em**
Wymagania: **sprawny PC**

Doom 95



Premiera Doom 3 coraz bliżej. Z tej okazji postanowiłem przypomnieć wam klasykę - i oto możecie pograć w to, co nas kręciło w okolicach roku 1995. TO w sumie 8 lat - ale sami zobaczcie, jak niewiarygodnie rozwinęły się możliwości graficzne i dźwiękowe komputerów. Demo Doom 95 zajmuje zaledwie ok. 5 MB na HDD, ale oferuje aż trzy pełne levele z gry (kiedyś to robili dłuuugie dema, nie to co teraz...). Starsi gracze może się i wzruszą dawno niewidzianymi pikselami wielkości cegły. Młodsi mogą się pośmiać z grafiki - ale pamiętajcie, że ci, co teraz walą kupę w pampersy, będą się tak samo nabijać z grafiki Doom 3 w okolicach 2010 roku. Zatem - z szacunkiem dla staruszka. :) Bo przed wami "żywa klasyka". Przez wiele kolejnych lat wszystkie gry FPP nazywano po prostu doomowymi lub doomopodonymi!

Gatunek: **FPP [KLASYKA!!!]**
Wymagania: **sprawny PC wyprodukowany po 1995 :]**

LOTR: The Fellowship of The Ring

Gatunek: **TPP/FPP/przygodowa**
Wymagania: **P600 128 MB RAM, 32 MB akcelerator, Win 9x/00/ME/XP, DirectX 8.1b**



Gra bazuje na książce - choć nie podchodzono do niej jak do świętości. Demo jest troszkę takim "miksem" kilku ciekawszych epizodów z pierwszego tomu (np. zaraz po wyjściu ze Shire jesteśmy wraz z Aragornem na Wichrowym Czubie - to informacja dla tych, co znają książkę). I tu ciekawostka - w tym fragmencie sterujemy Aragornem. Do tego czekają nas dodatkowe atrakcje - wargowie, orkowie, a nawet górski troll. Zaś na deser - Gandalf i Moria. I Balrog... choć gra jest bardziej siekaniną niż przygodówką, jednak ma jakiś tolkienowski klimacik. Niezła jest też muzyka, choć inna niż w filmie (troszkę szkoda). Demo zajmuje około 200 MB.

Klawiszologia
Spacja - skok (Frodo), kopnięcie (Aragorn)
LMB - miecz (Aragorn), Kij (Frodo)
RMB - łuk (Aragorn), kamienie (Frodo)
1-5 - zaklęcia (Gandalf)
Kursory - sterowanie
Enter - użyj
End - freelook
Home - widok FPP
M - mapa
Q - quest menu
I - inventory
RCTRL - blok
LAlt - pełznij
Esc - pauza
W/A/S/D - sterowanie, strafing

Na początku gra dość dłuuuuuugo trzyma nas w niepewności, widać ekran instalatora i pozornie nic się nie dzieje. Ale spokojnie - w tym czasie mocno miesza w pamięci kompa. Na pewno nie wisi! Zróbcie w tym czasie herbatę albo co? :) Aha - gdyby np. wywaliło jakiś error podczas instaki, sprawdźcie, czy na dysku C:\ macie co najmniej 400 MB wolnego miejsca (nieważne, że NIE instalujecie na C - gra zakłada na C TEMP i MUSI mieć tam 400 MB). Jeśli tak jest i mimo to są errory - skopiujcie demo na HDD i dopiero wtedy spróbujcie je instalować. To zwykle pomaga.

FIFA Football 2003

W demie dostępny jest mecz towarzyski: Real Madryd - Arsenal Londyn. Jeśli pojawią się problemy ze sterowaniem podczas wyboru strony - krótka ściąga: najpierw kursorem wybierz zespół, potem Esc, aby zakończyć wybór, a na koniec RESUME MATCH w bocznym menu. I już można grać. Demo zajmuje 35 MB na HDD.

Klawiszologia
Atak
Kursory - sterowanie
Shift + kursory - kontrola krzywizny lotu piłki przy rzutach wolnych
A - Lob pass/Chip Shot
S - Smart Pass
D - strzał
W - Through Ball/Header
Q - Trigger Player Run
E (*) - Sprint



Obrona
A - Slide Tackle
S - Switch Player
D - Mark/Conservative Tackle
W - Goalie Charge/Header
E (*) - Sprint

(*) trzymaj wciśnięty

Uwaga! Autorzy polecają do gry analogowe joye lub joypady.



Nie zmieniajcie katalogu, do którego instaluje się demo. Tzn. możecie zmienić partycję dysku (np. z C:/ na D:/), ale nic poza tym, w przeciwnym razie instalator będzie twierdził, że nie może go zainstalować. A może. :)

Gatunek: **sportowa**
Wymagania minimalne: **P350, 64 MB RAM (dla XP 128 MB), DirectX 8.1, akcelerator 16 MB**

Kilt Invaders



Robi się taka poważna gra (RTS) Highland Warriors - o Szkotach. A tu macie taką zręcznościówkę, która ją reklamuje. Chodzi o strzelanie do... Szkotów (hm). Łażą tacy w kiltach pod wtór muzyki na dudach, pomalowani na niebiesko (Bravehart?!) i czynią nam przykrości. Za pomocą łuku i toporka wybijamy im to z głów. W miarę upływu czasu pojawia się ich coraz więcej, i lepiej uzbrojonych. Ja nie dałem się druidom, ale konnica to już było nieco za wiele jak na moje siły... 42 MB na HDD.

Podczas gry pojawiają się rozmaite bonusy - strzel w nie, by zadziałały.

Gatunek: **akcja**
Wymagania (sugerowane): **PIII 800, 256 MB RAM, GeForce 2 MX 32 MB, DirectX 8.1**

Combat Mission 2

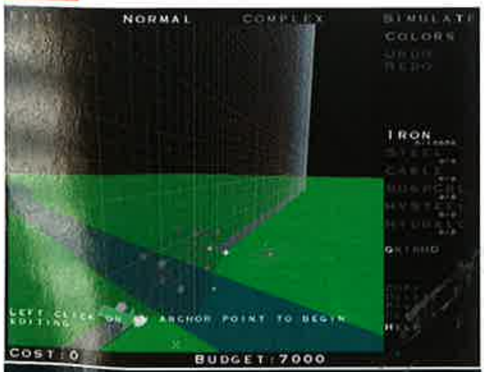
Gatunek: **RTS/sim**
Wymagania: **P2 400, 64 MB RAM, Win 98/ME/00/XP, Dirtect X, 256 MB swap file**





Doskonała gra strategiczna, zwłaszcza dla maniaków czegoś w rodzaju Close Combat - dowodzenie stosunkowo niewielką liczbą żołnierzy (symulacja pola walki). Gra w genialny sposób łączy to, co najlepsze w strategiach turowych, z elementami RTS. Do tego całkiem niezła grafika 3D. Demo oferuje 3 misje bojowe (w tym jedną całkiem prostą jako tutorial) po stronie Niemców lub Rosjan. Całość zajmuje ok. 142 MB na HDD. Wskazane jest, by zapoznać się z minipodręcznikiem strategii, zawartym w demie jako plik w formacie .pdf. Ale jeśli grałeś(aś?) już w pierwszą część gry, możesz zaczynać zabawę z marszu. Jazda obowiązkowa dla fanów strategii osadzonych w realiach II wojny światowej.

Pontifex II



Sequel doskonałej gry - w tamtej budowaliśmy mosty... a potem patrzyliśmy, czy wytrzyma ciężar pociągu (albo innego pojazdu). Może ją pamiętacie, była na naszym CD dobrych kilka miesięcy temu? W każdym razie zrobiła furorę i w redakcji, i poza nią. Dlatego z przyjemnością prezentujemy jej sequel. Ładniejsza grafika i więcej opcji, a grywalność co najmniej tak samo dobra. Wciągające! Zajmuje niecałe 10 MB na HDD.

Gry: **logiczna**
Wymagania: **PII 500, 64 MB RAM, akcelerator, Windows**

BONUS

Commandos 3 - trailer gry
Spider-Man - trailer
Action Mag - magazyn tworzony przez czytelników CDA; i wcale nie o grach - olbrzymia ilość tekstów i kącików poświęconych naprawdę najróżniejszym tematom; zalecany do lektury tym, których IQ >100
Adventure Zone - kącik dla miłośników gier przygodowych, gier TPP, filmów i książek poświęconych ogólnie szeroko pojętej przygodzie
Battle Isle PL - obiecana polska wersja instrukcji do Battle Isle, w formacie .pdf
Bonus 1 - dziś wydanie świąteczne, zatem sporo tam rozmaitych bajerków związanych z Bożym Narodzeniem: kursorów, tapet, screensaverów, theme-packów; do tego, rzecz jasna, dawka już nieświątecznych, ale też przydatnych rzeczy
Bonus 2 - coś dla graczy; tipsy, save do UT 2003 i Hitmana, trainery (Hitman, HoMM IV GTS, NOLF2, Real War Rogue States, Rollecoaster Tycoon 2, Snowoard Park Tycoon, Zapper), kilka małych gierek (Boulder, CopyPong, Invader)
Emu Kouncik - coś, czego nie mogą przegapić ci, którzy lubią na PC pograć np. w Spectruma, C-64, GameBoya czy PSX...
Esensja - doskonały magazyn poświęcony szeroko pojętej fantastyce naukowej; zawodowy poziom!!!
FAQ 2.9.2 - najczęściej zadawane przez was pytania i nasze odpowiedzi; zanim wyślesz list z pytaniem typu "co trzeba zrobić, by u was pracować" - sprawdź, czy już dawno nie zamieściliśmy na to (w FAQ!) wyczerpującej odpowiedzi
FPP MegaZin - kącik poświęcony grom FPP; coraz większy i większy
MP3 Zone - kącik dla lubiących muzykę w tym formacie; dziś malutki, ale autorzy obiecują, że się zrehabilitują w następnym numerze
SpeedZone - dla maniaków 4 kółek w realu i wirtualu
Sport Center - a tu powinni zajrzeć ci, co poza sportem świata nie widzą
Strefa WWW - tworzysz własną stronę WWW, uczysz się HTML-a, interesujesz się Netem - w takim razie popełnisz okropny błąd, jeśli nie poczytasz tego kącika!
Tawerna RPG - coś, czego nie mogą przegapić fani gier fabularnych: tak komputerowych, jak i tych z żywym Mistrzem Gier; tolkienolodzy też znajdą tu coś dla siebie

PATCHE

Patch do gry Syberia

UŻYTKI

WMP
DirectX 8.1
IconSuite - pełna wersja programu do edycji i tworzenia ikon
RIVCHAT - program do prowadzenia rozmów między użytkownikami w sieci LAN; jego konstrukcja opiera się na prostej budowie, która umożliwia łatwą konfigurację oraz dostosowanie do własnych potrzeb; aplikacja jest darmowa, a co najważniejsze - po polsku
Słownik pol.-niem. i niem.-pol. - pełna freeware'owa wersja programu
System Mechanic 3.7d - program umożliwiający zaawansowaną konfigurację systemu i usprawnienie jego funkcjonowania

DODATKI DO GIER

Duke - kilka dodatkowych map do Duke'a (wersja Atomic Edition)
NFS: Hot Pursuit 2 - dodany nieoficjalnie wozik :)
Jedi Knight 2 - dodatkowy skin i mod
Op. Flashpoint - chcesz mieć w grze Mi-24?
Quake 3 Arena - modzik modyfikujący nieco zasady gry oraz bonusy
Warcraft 3 - dodatkowa mapa

Need For Speed: Hot Pursuit 2

Gatunek: **samochodówka**
Wymagania: **P450, 128 MB RAM, 16 MB akcelerator, Win 98/ME/00/XP, DirectX**



Cóż mam powiedzieć... z jednej strony gra oferuje niezwykle atrakcyjną grafikę i perfekcyjny dźwięk. Z drugiej strony - mam wrażenie, że NFS powoli ale systematycznie przekształca się z symulatora jazdy w zręcznościową ścigałkę. No bo popatrzcie - nie ma widoku zza kierownicy (buuuu...), a do tego podczas jazdy policyjne helikoptery bombardują nas płonącymi beczkami (!!!). Do tego raczeni jesteśmy, nie powiem, robiącymi wrażenie, efektami w stylu maxpaynowskiego bullet time'u i dodge time'u. Wszystko ładnie - ale czy o to w tej grze chodzi? Hmmm... Ale poza tym - mimo wszystko - zabawa na całego... Więc w sumie polecam. Do wyboru dwa samochody (Porsche i Ferrari), z możliwością wyboru koloru lakieru i automatycznej/ręcznej skrzyni biegów. OK 150 MB na HDD.

Uwaga! Jeśli uważasz, że 2 samochody w demie to troszkę za mało - to zajrzyj do katalogu Dodatki na naszym Cover CD... i naciesz oczy trzecim wozem! I to jakim...

Jeżeli chcesz widzieć uszkodzenia pojazdu, ustaw car detail na poziom High lub Highest. Samochód wygląda ładnie jeszcze na poziomie Mid. Efekty specjalne - też, i nie radzę schodzić poniżej Mid. Wygląd otoczenia - doradzam poziom High. Aha - podane wymagania sprzętowe traktujcie jako wymagania minimalne... ale na C933 + 256 MB RAM + GeForce 2 MX, w 800 x 600 z wszystkimi detalami na maksa demo chodziło - a właściwie pędziło - całkiem sprawnie.



INDEKS DEM

Uwaga dla niecierpliwych! Tu, mamy podobną historię, co z demem LOTR - tzn. na początku instalacji długo nie dzieje się kompletnie nic, wygląda, jakby program się zwiesił. Wszelako po dłuższym czasie instalator ruszy...

PLATYNOWA KOLEKCJA

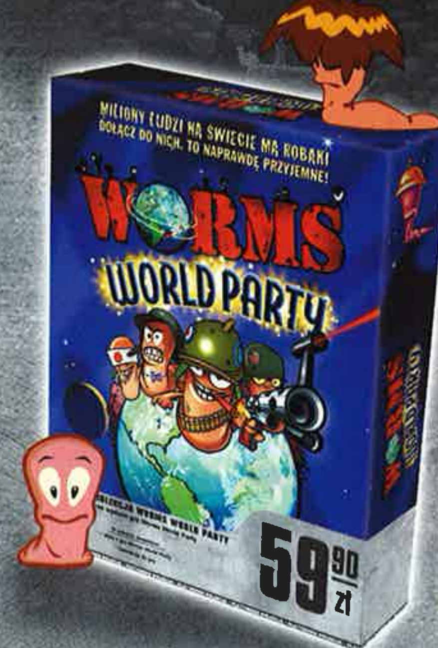
JUŻ W SPRZEDAŻY!



EUROPA UNIVERSALIS II
+ Europa Universalis I



PLANESCAPE TORMENT
+ Podkładka pod mysz
+ Plakat



WORMS WORLD PARTY

Platynowa Kolekcja jest to nowa seria gier, w której prezentujemy największe hity, cieszące się wielką popularnością. Gry te osiągęły sprzedaż ponad 10 000 egzemplarzy! Tytuły takie jak The Settlers III, Fallout Tactics, Worms, Baldurıs Gate II, Icewind Dale mówią same za siebie. Teraz w Platynowej Kolekcji dostępne za jedyne 59,90 zł! Wszystkie w pełnej polskiej wersji językowej przygotowanej przez zespół CD Projekt. Nadszedł czas, aby uzupełnić swoje zbiory o Platynową Kolekcję CD Projekt!

JUŻ W SPRZEDAŻY!

FALLOUT TACTICS
+ Płyta z dodatkami



SETTLERS III
+ Nowe Misje
+ Misja Amazonek



WORMS ARMAGEDDON



ICEWIND DALE
+ Heart of Winter
+ Trials of the Luremaster



BALDUR'S GATE II
+ Tron Bhaala



GOTHIC
+ Talia kart
+ Wisiorek na rzemieniu



ZŁOTA EDYCJA



MIGHT and MAGIC IX
+ Might & Magic VIII
+ Might & Magic VII

Might and Magic to jedna z najbardziej kultowych serii gier RPG. Teraz w Złotej Edycji dostępna jest Might and Magic IX wraz z Might and Magic VIII oraz Might and Magic VII w atrakcyjnej cenie 99.90 zł.

Złota Edycja jest to specjalne wydanie największych hitów z przełomu roku 2001/02, uzupełnione o wszystkie dostępne dodatki. Takie gry jak Diablo 2, The Settlers 4, Cywilizacja 3 i Might & Magic IX, to gry kultowe, to najwyższa jakość w pełnej, polskiej wersji językowej, w cenie 99,90 zł. Uzupełnij swoją kolekcję o kultowe gry ze Złotej Edycji!

JUŻ W SPRZEDAŻY!

SETTLERS IV
+ Misje Dodatkowe
+ Trojanie i Eliksir Mocy

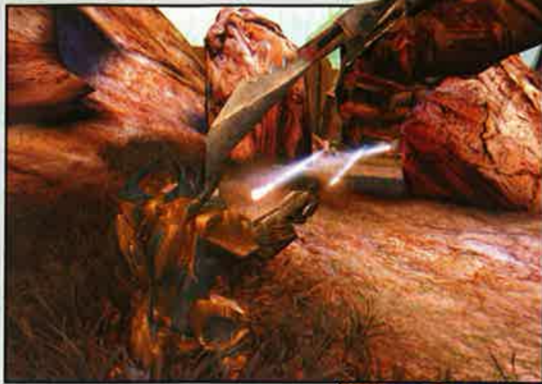


DIABLO II
+ Lord of Destruction
+ Płyty z muzyką z gier



CYWILIZACJA III







Unreal II w styczniu

Niestety potwierdziły się pogłoski, jakoby Unreal II: The Awakening miał pojawić się dopiero w styczniu przyszłego roku. Pewnym pocieszeniem jednak może być kilka zupełnie nowych obrazków z gry i zapewnienie Legends Entertainment, że gra jest kompletna, a ostatnie miesiące poświęcone zostaną w całości ostatnim testom i szlifom, dzięki czemu będzie taka, jakiej oczekujemy - bezbłędna.

www.unreal2.com

Nagrody BAFTA 2002 rozdane

Tytułowa BAFTA, czyli The British Academy of Film and Television Arts - Brytyjska Akademia Filmu i Sztuk Telewizyjnych, od kilku już lat przyznaje nagrody za szczególne osiągnięcia w dziedzinie mediów interaktywnych, w tym elektronicznej rozrywki. W tym roku uhonorowano następujące tytuły: Halo - jako najlepszą grę na konsole, Neverwinter Nights - nazwano najlepszą grą na PC, i ponownie Halo - za najlepszy tryb multiplayer, Grand Prix 4 - w kategorii najlepszej gry sportowej, Pikmin - za najbardziej wyraźną interaktywność, i Luigi's Mansion (GameCube) - za udźwiękowienie.

Pełną listę zwycięzców znajdziecie pod adresem:
http://www.bafta.org/5_ie/winners2002.ht

Breed wiosną

Brytyjsko-niemiecki duet twórczy Brat Designs-CDV poinformował, że przygotowywany przezeń "pogromca Halo" - Breed, pojawi się dopiero wiosną, a więc w kwietniu, maju bądź czerwcu roku 2003.

www.breedgame.de



Flat-Out

Fińskie Bugbear Entertainment, twórca znakomitego Rally Trophy - niedługo, widać, świętował jego sukces. W kilka zaledwie miesięcy po tym wydarzeniu odbędzie się premiera ich kolejnego samochodowego projektu - Flat-Out. Ten, w przeciwieństwie do poprzednika, który na najwyższym poziomie trudności stawał się frustrująco trudny, ma być bardziej filmowy, czyt. arcadowy. To ujęcie mimo to zdaje się w pełni pasować podejmowanemu przezeń tematowi - wyczynom kaskaderskim.

Więcej o Flat-Out w najbliższych numerach CDA.

www.bugbear.fi/flatout.htm



FLASH

Hot Pursuit 2 - koniec drogi

Electronic Arts zdecydowało się zamknąć jedno z wchodzących w jego strukturę studiów developerskich - EA Seattle; to odpowiadające za wersję pecetową, xboksową i gamecube'ową Need for Speed: Hot Pursuit 2. Decyzję o zamknięciu EA uzasadnia tendencją do centralizowania rozproszonej dotąd firmy - jednak trudno oprzeć się wrażeniu, że jest to swoiste "podziękowanie za pracę". Wszystkie wspomniane wersje bowiem są wyraźnie gorsze od Hot Pursuit 2 na PS2.

www.eagames.com

Darmowy serwer NWN PL na WP.pl!

Wspaniałą wieścią dla wszystkich fanów role-playing oraz rozgrywek sieciowych jest to, że CD-Projekt - we współpracy z Wirtualną Polską-WIG - tworzy DARMOWY serwer do gry w Neverwinter Nights PL. Na WP/WIG znajdzie się ponadto strona o NWN PL, która - we współpracy z Krainą Płonących Cieni (oficjalną strona CDP o NWN) - będzie jedynym, oficjalnym miejscem "spotkań" fanów polskiego Neverwinter Nights. Na stronie znajdą się fora, moduły, tapety, tekstury oraz masę innych dodatków stworzonych przez polskich graczy.

Więcej informacji na temat oficjalnego serwera NWN PL znajdziecie pod poniższym adresem:

nwn.cdprojekt.com

Heretic III?

Heretic II jest grą nadzwyczajną, nawet mimo upływu tych kilku lat od jej premiery. Podobne zdanie o niej zdają się mieć twórcy - Raven Software, gdyż jak wynika z wypowiedzi Kena Hoekstry, seria ta ma szansę, by ponownie pojawić się na monitorach! I choć jak na tę chwilę nic nie jest planowane w tym kierunku, to i tu cytat: "jeśli Eidolon

C&C Generals 11 lutego!

A więc jednak sprawdzi się obietnica EA Pacific i nowy, całkowicie odmieniony Command & Conquers - Generals pojawi się w sprzedaży w początkach przyszłego roku. Nowa, uściślona data premiery to 11 lutego 2003.

www.generals.ea.com



Syberia 2

Fani przygodówek nie mają ostatnimi czasy powodów do narzekania. Ich ukochanych gier bowiem jest - być może - rzeczywiście niewiele, mimo to jeśli o jakość idzie - nigdy dotąd nie było tak dobrze. Już wkrótce zaś, bo w październiku przyszłym roku, sytuacja ta ulegnie poprawie pod obydwoma względami, gdyż pojawi się Syberia 2. Fanów pierwszej podróży w poszukiwaniu człowieka także wewnątrz siebie ucieszy zapewne fakt, że - ponownie - za stronę graficzną projektu odpowiadać ma Benoit Sokal.

Więcej szczegółów wkrótce.

www.microids.com

Morrowind PL już 4 grudnia!

Jak informuje CD-Projekt, w ostatnich dniach października zakończyła się największa polonizacja w historii polskiego rynku gier komputerowych - Morrowinda. Ponad pięć tysięcy stron maszynopisu (wstępne kalkulacje wskazujące 4500-4800 stron okazały się zaniżone!) zostało już przełożone na nasz język ojczysty i w chwili gdy czytacie te słowa, Morrowind PL powinien być już dostępny w sklepach. Warto dodać, że ostatni z tegorocznej Wielkiej Trójcy erpegów kosztować ma zaledwie 99,90 zł.

www.morrowind.com





Panzers

Niemieckie CDV Software zapewniło sobie prawa do wykorzystania taktycznego Panzers. To, dzieło bułgarskiego Stormregiona (twórców S.W.I.N.E.), ponownie przeniesie graczy w czarne dni drugiej wojny światowej i postawi na czele zagonu pancernego oraz co interesujące, uzupełniającej ich piechoty. W grze dostępne będą trzy kampanie - aliancka, radziecka, niemiecka - dające łącznie ponad 30 misji.

www.stormregion.com

Settlers V dzięki RenderWare

Twórcy ultrapopularnej serii Settlers - Blue Byte, przyznali, że w kolejnej, piątej (nie licząc dodatków) już części gry wykorzystana zostanie technologia RenderWare, która sprawdziła się już w grach, takich jak Grand Theft Auto III i Vice City oraz dwóch ostatnich częściach Tony Hawk's Pro Skater.

www.settlers4.com

World of Warcraft

Blizzard, który - widać - ochłonął po premierze Warcraft III i ujawnieniu kolejnego StarCrafta (przypominamy, że tego action tpp nie przewidziano na PC) - wziął się za ujawniony ponad półtora roku temu role-playing online: World of Warcraft. Jednym z efektów tego jest całkowicie przemodelowana strona WoW i kilkanaście nowych obrazków, z których część znajdziecie tuż obok. Mówiąc zaś o obrazkach... jakoś nie mogę oprzeć się wrażeniu, że nowy Warcraft spoważniał.

www.blizzard.com/wow



był Wężowym Jeźdźcem, to jego sześciogłowy latający smok musi wciąż gdzieś być, nie?". Czy rzeczywiście, przekonamy się być może już wkrótce. Jednego mimo to można być pewnym - nie wcześniej niż po premierze Quake IV, za który odpowiedzialny jest właśnie Raven.

www.ravensoft.com

DOOM III alfa w Sieci

Jak już pewnie wiecie (albo i nie) - w Internecie pojawiła się wykradziona wersja alfa DOOM III (obszerny raport exclusive'a na stronach 19-26). Niektóre poszlaki każą wierzyć, że za przeciek odpowiedzialne jest ATi (wersja jest elektronicznie oznaczona), jednak nie jest to jedyne możliwe źródło i ze wskazywaniem winnych należy jeszcze poczekać. Tym bardziej że z godziny na godzinę pojawia się coraz więcej i coraz bardziej niewiarygodnych informacji. Wśród nich zaś m.in. ta, że ATi jakieś trzy miesiące wcześniej podesłała id Software dysk twardy, na którym (przez przeoczenie) znajdowała się wersja testowa... Unreal Warfare z Epica!

O rozwoju wypadków postaramy się informować na bieżąco.

www.idsoftware.com

IGI 2 w lutym



Jak informuje szwedzkie Innerloop - David Jones, bohater IGI 2: Covert Strike, nie zdąży na Święta i odwiedzi nas dopiero w lutym 2003 roku.

www.codemasters.com/igi2/

Neverwintera ciąg dalszy?

Nie mogło być najmniejszych wątpliwości - Neverwinter Nights będzie miało dalszy ciąg. Mimo to nim dane nam będzie ujrzeć na półkach sklepowych pudełka z NWN 2, twórcy gry - BioWare, w ścisłej współpracy z dziesiątkami fanów proponują dodatek do tytułu - The Witchwork Series. Ten, zupełnie darmowy składać się ma z kilku części, które sukcesywnie udostępniane będą graczom. Polski wydawca NWN - CD-Projekt, zapewnia rodzimych fanów gry, że w The Witchwork Series będzie można grać również z poziomu wersji polskiej.

nwn.bioware.com

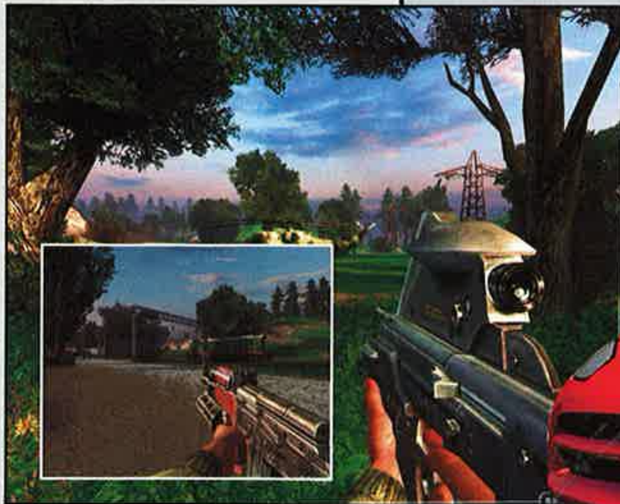
Pac-Man... The Movie?

O planach tworzenia filmów na podstawie gier pisaliśmy już tak wiele razy, że postanowiliśmy ograniczyć liczbę podobnych rewelacji do minimum. Jeśli jednak w Hollywood zupełnie poważnie rozmawia się o przeniesieniu na srebrny ekran... Pac-Mana, nie sposób - po uprzednim wyśmianiu się do woli - nie przekazać tej wieści. W całości brzmi ona następująco: wg "Hollywood Reporter" doszło do zawarcia umowy między Crystal Sky - producentem i dystrybutorem filmów, a Namco i Gaga, dzię-

S.T.A.L.K.E.R. - nowe obrazki

Niewiele gier budzi tak powszechne zainteresowanie w redakcji jak S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost, role-playing shooter ukraińskiego GSC Game World, który czerpie pełnymi garściami z "Pikniku na Skraju Drogi" braci Strugackich. Każdy kolejny opublikowany obrazek zaś zdaje się potwierdzać, że będzie to gra niezwykła pod każdym względem. Niestety na jej premierę przyjdzie nam poczekać przynajmniej 10 miesięcy...

www.stalker-game.com



Konkurencja dla Windows?

Sun Microsystems ujawnił plany dotyczące stworzenia peceta, który miałby się stać alternatywę dla drogich rozwiązań Microsoftu. Dla nas, graczy, projekt Szalony Kapelusznik - tak bowiem ochrzczono ten "otwarty" (open source) system operacyjny - nie będzie mieć większego znaczenia, gdyż... będzie, ale okrojony z multimediów. Ma być z kolei zintegrowany z przeglądarką internetową i pozwolić na korzystanie z narzędzi typu procesory tekstów czy klient poczty elektronicznej.

www.sun.com

RtCW: Enemy Territory w marcu?

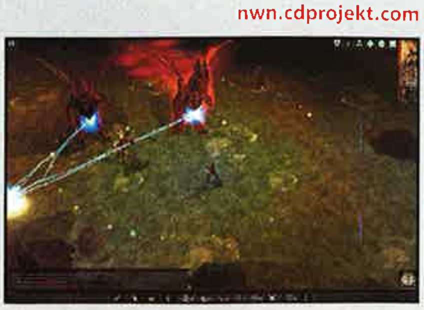
W kilka zaledwie dni po posłaniu do druku zapowiedzi Enemy Territory dowiedzieliśmy się, że najpewniej nie ukaże się ono na rynku przed marcem przyszłego roku...

www.castlewolfenstein.com

Neverwinter Nights PL

W chwili gdy czytacie te słowa, druga gra z Wielkiej Trójcy RPG - Neverwinter Nights PL jest już w sprzedaży! W polskim pakiecie - oprócz 3 płyt CD z NWN PL - znajdzie się bonusowy dysk z masą dodatków do NWN, mapa, instrukcja oraz karta pomocy podręcznej. Warto dodać, że polska wersja jako JEDYNA na świecie zapewnia całkowicie bezproblemowe działanie z obcojęzycznymi modami - wszystkie inne wersje mają kłopot z ich obsługą! Dzięki temu polscy gracze otrzymają produkt właściwie z nieskończoną "żywotnością" (w Internecie jest już ponad 1600 modułów!).

nwn.cdprojekt.com





Tomb Raider: Angel of Darkness w lutym

To było do przewidzenia: Core - w porozumieniu z Eidosem - opóźnił premierę nowej Lary. Tomb Raider: Angel of Darkness ukaże się dopiero w lutym przyszłego roku.

www.tombraider.com

FLASH

ki którym możliwe będzie stworzenie obrazu z żółtym kulkiem w jednej z ról.

Post Mortem

Francuskie Microids, nowy gigant na coraz ciaśniejszym rynku gier adventure, ujawniło szczegóły dotyczące Post Mortem - ich kolejnego potencjalnego hitu. I tak bohater Post Mortem to prywatny detektyw, który niedługo po przeprowadzce ze Stanów Zjednoczonych do Paryża zostaje wynajęty w tajemniczej sprawie podwójnego morderstwa. Smaczku całości dodaje fakt, że ofiary znalezione przez policję były w niezbyt typowej, nawet dla zbrodni, formie - trzymając w rękach własne, odseparowane od szyi głowy.



To jednak nie koniec niezwykłości - klimat lat 20 i okultyzm oraz perspektywa pierwszej osoby sugerują coś na kształt Black Dahlii. Od tej ostatniej Post Mortem odróżniać ma jednak to, że ta jest w pełni trójwymiarowa, a jej historia wielowątkowa i opatrzona kilkoma zakończeniami. Microids szczyci się także wyjątkowym, "naturalnym" systemem dialogowym, który całkowicie odrzuca tradycyjną liniowość tychże, co doprowadzić może do tego, że odmiennie traktowany rozmówca ujawni różne sprawy, a nawet zaniecha rozmowy i nie będzie do niej wracał!

Jak naturalne dialogi sprawdzą się w praktyce, przekonamy się na początku przyszłego roku. Tymczasem zaś - pierwsze, 'noirowe' obrazki z gry.

www.postmortem-videogame.com

Yahoo wypożycza gry

Instytucja wypożyczalni gier komputerowych i wideo nie jest niczym nowym w Stanach Zjednoczonych, jednak nawet tam wrażenie zrobiło oświadczenie Yahoo, które zamierza wypożyczać gry metodą online. Również cennik zdaje się



Midtown Madness 3?

Kilka dobrych miesięcy temu Microsoft zapowiedział trzecią część miejskich wyścigów - Midtown Madness. Nie informowaliśmy o tym, gdyż - jak łatwo się domyślić - miała ona stanowić exclusive konsoli Microsoftu - Xboksa. Dziś powracamy do tematu, ponieważ z wywiadu, jaki przeprowadziła fanowska Midtown Madness 2 Central z twórcą Midtown Madness 3 - Andreasem Romanem z szwedzkiego Digital Illusions C.E. (twórców m.in. Motorheada czy ostatnio - Rallisport Challenge na Xboksa i PC), wynika wyraźnie, że Midtown Madness 3 ostatecznie ukaże się także na piecach! Mimo to z manifestowaniem radości poczekajmy do oficjalnego komunikatu.

www.dice.se

Aquanox 2 po Nowym Roku

Jak informuje niemieckojęzyczny duet twórczy, Massive Development-JoWooD, sequel popularnej (głownie dzięki nadzwyczajnej oprawie graficznej) podmorskiej strzelanki, Aquanox 2: Revelation, nie pojawi się w tym roku nigdzie poza Niemcami. Pozostałe wersje językowe zaś dopiero w pierwszym kwartale 2003 roku. Czas ten Massive zamierza przeznaczyć na ostatnie szlify gry - by była tak bliska ideału, jak to tylko możliwe.

www.aquanox-revelation.com





Four Horsemen of Apocalypse

O tym jakże interesującym projekcie 3DO informowaliśmy już wcześniej, powracamy zaś dlatego, że pojawiły się dalsze szczegóły na jego temat, oraz... grafiki, dające przedsmak tego, co czeka nas w pełnej wersji gry. Four Horsemen of Apocalypse zaś, w największym skrócie, postawi nas dokładnie w centrum starcia sił Dobra i Zła. Zło reprezentują tytułowi jeźdźcy apokalipsy - Zaraza, Wojna, Głód, Śmierć, dobro zaś - średnio dobre postacie upadłego anioła - Abaddona, młodej prostytutki, seryjnego mordercy, skorumpowanego polityka. Premiera Four Horsemen of Apocalypse mniej więcej za rok.

www.3do.com

TOCA Race Driver PC

Codemasters ujawniło szczegóły dotyczące różnic między TOCA Race Driver PS2 i TOCA Race Driver PC. I jak się zdaje, właściciele tych ostatnich nie powinni mieć za złe Codemasters, że ich wersja będzie opóźniona w stosunku do konsolowej o jakieś 5 miesięcy. Zakres i jakoś zmian bowiem - a poprawiają one wszystko to, co mogło budzić zastrzeżenia na PS2 - wynagrodzi to w pełni. Dwie najpoważniejsze to, że TOCA Race Driver PC zwiększy liczbę samochodów na torze do 20 i że można będzie zastąpić w trybie multiplayer żywymi komputerowych kierowców oraz - że możliwe będzie odbycie kwalifikacji do pole position, których (co w pewnej mierze zaskakujące) wcześniej po prostu nie było. Jeśli zatem Codies zdoła zapewnić ten sam poziom, co na PS2 - TOCA Race Driver PC będzie nie tylko hitem, ale i przełomem.

TOCA Race Driver PC w sprzedaży znajdzie się w lutym 2003.

http://www.codemasters.com/toca-racedriver



Gothic II

Wielka Trójca gier RPG z roku 2002 CD-Projektu w przyszłym roku będzie miała godną kontynuację. Z pewnością na miano takie zasługuje Gothic II. W Polsce ukaże się ona w pierwszym kwartale 2003. Jedną z pierwszych, rzucających się w oczy zmian, jest wyśmienita grafi-



ka, która już w pierwszej części przedstawiała się znakomicie. Teraz widać, ze silnik wykorzystuje wszystkie możliwości najnowszych akceleratorów. Powiększeniu uległ obszar w grze - jest on pięciokrotnie większy niż w "jedynce". Olbrzymim przeobrażeniom uległo komputerowe AI. Teraz, gdy jeden z mieszkańców miasta jest atakowany - wzywa straże, a wrogowie - w tym bestie - współpracują ze sobą, aby pokonać silniejszego przeciwnika. To, czym ostatecznie okaże się Gothic II, przekonamy się już niebawem; wydaje się jednak, że warto będzie czekać.

www.gothic2.com

Deep Sea Tycoon = AquaZots



Anarchy Enterprises powiadomiło oficjalnie, że podwodna strategia menedżerska - Deep Sea Tycoon, zmieniła oficjalnie nazwę, by stać się AquaZots. Gra opowiada o podmorskich pionierach, którzy - widać - nieświadomi, że gdyby człowiek miał pływać, miałby skrzela i płetwy, postanowili dokonać podbojów oceanicznych głębin. Więcej informacji na temat tej niezwykłej strategii - wkrótce.

www.aquazots.com

FLASH

przystępny: za pojedynczą grę wypożyczoną na 3 dni zapłacić trzeba będzie niecałe 5 dolarów, za 3 gry na 30 dni - 10 dolarów, za 10 gier na 30 dni - 15 dolarów. Na pierwszy ogień, w myśl zasady dla każdego coś miłego, pójdą m.in. Civilization III, Deus Ex, 4X4 EVO, Star Trek Armada II i Hitman 2.

gamesondemand.yahoo.com/play

Kolekcjonerskie Age of Mythology

Premiera Age of Mythology była wydarzeniem, na które z niecierpliwością czekali nie fani serii, ale wielbicieli strategii czasu rzeczywistego w ogóle. Świadomy tego duet producencki - Enseble Studios-Microsoft, zdecydował się przygotować limitowaną wersję kolekcjonerską gry. W znacznie większym pudełku z grą znaleźć można było dodatkowy dysk DVD z materiałami z produkcji, trzy ogromne plakaty z drzewami technologicznymi, sześć mniejszych plakatów z bogami nacji, a występującymi w grze, stylizowany na filmowy plakat, mitologię Thomasa Bulfincha (amery-



kański odpowiednik Jana Parandowskiego) i figurkę minotaura. Niestety cena za te niezwykłości również była niezwykła i wynosiła dokładnie 69,99 dolarów.

www.microsoft.com/games/ageofmythology/

Vivendi przejmuje Massive

Skazane przez analityków rynku na zagładę Vivendi Universal Games, odpowiedzialna za multimedia i elektroniczną rozrywkę gałąź przeżywającego problemy finansowe światowego giganta medialnego - Vivendi Universal Publishing, nie tylko nie wyzbywa się atutów - Blizzarda i Sierry, lecz przejmuje kolejne! Tym ostatnim jest szwedzkie Massive Entertainment (nie mylić z niemieckimi autorami Aquanox Massive Development), twórca znakomitego Ground Control. Szczegóły porozumienia nie są znane.

www.vivendiuniversal.com

Infogrames zwalnia (ludzi)

Francuskie Infogrames, mimo hitów w talii w postaci m.in. Neverwinter Nights czy Unreal Tournamenta, zmuszone jest radykalnie ciąć koszta - co związane jest również (niestety) ze zwolnieniem aż 60 procent załogi (to ok. 500 stanowisk pracy). Zła sytuacja finansowa Infogramesu uzasadnia także rozwiązanie MicroProse UK, studia, które nie tak dawno temu stworzyło Grand Prix 4. Co dalej, Infogramesie?

www.infogrames.com

Etherlords II

Rosyjskie Nival Interactive, twórca znakomitej strategii Ehterlords, ujawniło dalsze szczegóły dotyczące bezpośredniego sequela nazwanego po prostu Etherlors II. Wynika z nich jasno, że programiści wzięli so-



bie do serca żale fanów i "dwójka" ma szansę stać się hitem przynajmniej takim, jakim powinna była być "jedynka"! Najważniejsza zmiana w Etehrlords II w stosunku do "jedynki" to przeniesienie ciężaru gry z abstrakcyjnego "władcy eteru", kierującego różnymi bohaterami, na... pojedynczego bohatera, którym kierować będziemy w całej grze, i jego zadania. Innymi - całkowite zrezygnowanie z dyplomacji i znaczne uproszczenie systemu zasobów. Dzięki nim Etherlords II przestanie być strategią i zbliży się do role-playing.

www.etherlords2.com

EVE Online w marcu



Opóźnienia dat premier gier to znak naszych czasów. Niczym szczególnym zatem jest informacja prasowa wystosowana przez CCP i podpisana przez wydawców amerykańskich i europejskich gry, w której stwierdzono, że EVE Online: The Second Genesis - kosmiczny role-playing online, gra która ma poważnie wstrząsnąć posadami konkurencyjnego świata Earth & Beyong, przesunięta została na marzec 2003.

www.eve-online.com

Zabawki Blizzarda

Rozstawione w sklepach z grami komputerowymi przed premierą Warcraft III figury Thralla podobały się, widać, nie tylko polskim fanom. Zachęcony tak ciepłym przyjęciem Blizzard zdecydował się współpracować z japońskim producentem zabawek Toycom, dzięki czemu już wkrótce w sprzedaży pojawią się figurki popularnych postaci Warcrafta, StarCrafta i Diablo.

www.toycom.net

Logo, jakie widywaliśmy przy okazjach prezentacji, wcale nie jest tym ostatecznym i właściwym.

DOOM III

Gem.ini

Rok 2003 będzie z pewnością rokiem pamiętnym. Pomiędzy styczniem a grudniem wydane zostaną tysiące gier nieznaczących, setki gier przeciętnych i dziesiątki wielkich. Wszystkie one jednak zDOOMinowane zostaną przez dzieło id Software - trzecią część legendarnej, sięgającej roku 1992 serii DOOM.





Pierwsze szczegóły dotyczące DOOM III mieliśmy okazję poznać w trakcie tegorocznych E3, gdzie nastąpiła pierwsza oficjalna prezentacja gry. Nie oznacza to, że nikt spoza wąskiego kręgu zatrudnionych w id Software lub Activision nigdy jej nie widział. Mimo to wcześniejsze prezentacje - m.in. ta, która miała miejsce podczas premiery GeForce 3 czy tradycyjnie goszczących id QuakeConach - ukazywała nie tyle grę, co technologię, jak przyczyni się do odrodzenia DOOM-a.

Zatem dopiero teraz, pod koniec roku 2002, Activision zdecydowało się, by rzucić nieco więcej światła na ten interesujący większość światowej społeczności graczy temat. Aby jednak zachować kontrolę nad rozwojem sytuacji, prawo wglądu w opatrzone klauzulą tajności materiały otrzymali pojedynczy przedstawiciele największych i najbardziej znaczących

Z-DOOM-IEWAJĄCE!

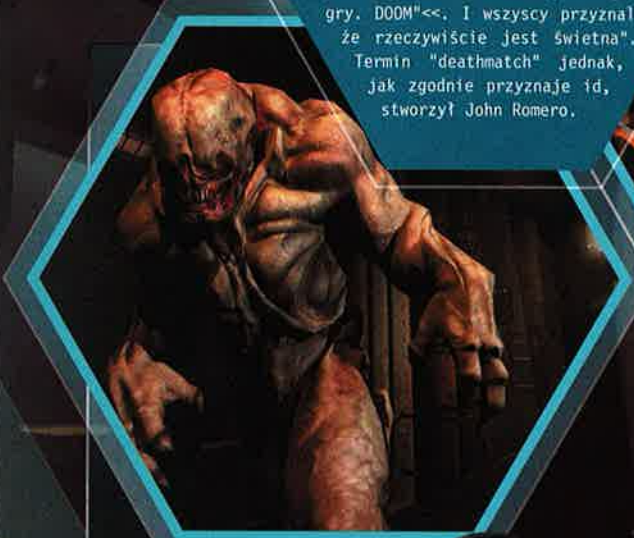
Jako jedyne pismo w Polsce
Wszystko na temat Doom III!
Wiadomości z pierwszej ręki!
Mówią twórcy!
Zupełnie nowe screeny!



DOOM trafił nawet do armii - amerykańskie Marine Corps miało licencję na wykorzystywanie DOOM-a do celów... szkoleniowych!



Tytuł DOOM wymyślił sam John Carmack. Jay Wilbur wspomina to tak: "Carmack pracował nad swoim nowym engine'em. Któregoś dnia wyszedł z własnego biura i powiedział: >>Mam świetny nazwę dla gry. DOOM"<<. I wszyscy przyznali, że rzeczywiście jest świetna". Termin "deathmatch" jednak, jak zgodnie przyznaje id, stworzył John Romero.







periodyków kilku krajów. Ciepło zrobiło się nam na sercu, że do grona tych "największych i najbardziej znaczących" zaliczono również CD-Action...

Dzięki temu w kilkanaście godzin precyzyjnie rozplanowanych i zrealizowanych pokazów, spotkań i rozmów z twórcami mieliśmy przekonać się, czym w istocie jest DOOM III. A jest - co zgodnie stwierdzili zDOOMieni tym, w czym dane im było uczestniczyć, dziennikarze - nie tyle nowym przełomem w historii gier komputerowych, co... jej nowym początkiem! Tak jest, już w tej chwili możecie skreślić wszystko, co wiedzieliście bądź zdawało się wam, że wiecie o grach. Bo kiedy nadejdzie DOOM III, wszystko, co było wcześniej, przestanie się liczyć. Po DOOM III nic już nie będzie takie samo jak kiedyś.

DOOM-na historia id Software

Klejnot DOOM-a zalśnił po raz pierwszy w 1993 roku, i przyćmił wszystkie gwiazdki ówczesnego świata gier. Był on dzieckiem drugiego trójwymiarowego engine'u Johna Carmacka i całkowicie odmienił pojęcie "gry komputerowej". W DOOM-a musiał zagrać każdy i nikogo nie pozostawiał obojętnym. Nawet jeśli nie trafił w czyjeś gusta, nie sposób było nie przyznać, że czegoś podobnego nigdy wcześniej nie było! DOOM wciągał absolutnie i sprawiał, że gracze żyli tym, co działo się na ekranie. Wprowadzał także opcję rozgrywania gier przeciw żywym graczom: w trybie współpracy lub po raz pierwszy w historii gier komputerowych - deathmatchu! Popularność DOOM-a i jego bezpośredniego sequela - DOOM II, była tak wielka, że jeszcze wiele lat później first-person shootery określano

KONKURS SMS

Odpowiedzcie na 6 pytań, by wygrać 1 z 10 kopii DOOM Collectors Edition! (Rozwiązanie powyższych zagadek na pewno znajdziecie w tekście!)

Hasło, jakie stworzą litery, należy wysłać SMS-em pod numer **7164**. Treść SMS-a proszę wpisać według schematu:

CA.DO.XXXXXX

Gdzie xxxxxx oznacza 6-literowe hasło, jakie otrzymacie, prawidłowo odpowiadając na 6 podanych niżej pytań:

1. Skrót UAC oznacza:
P Unity Aerospace Corporation
M Unitiling of Aqua Corporation
D Universal Ages Corporation

2. Po sukcesie Wolfenstein 3D na parkingu id Software w Austin w Teksasie stały dwa Ferrari Testarosa. Pierwszy należał do Johna Carmacka. Właścicielem drugiego był:
O Adrian Carmack
H John Romero
A Tom Hall

3. Akcja DOOM III toczyć się będzie:
O na Marsie
T na Plutonie
L na Deimosie

4. Twórcą AI w DOOM III jest:
T Greame Devine
S John Carmack
B Jean Paul van Waveren

5. Liczba wielokątów, jakie składają się na model postaci w grze, to ok.
R 800 tys.
P 7-12 tys.
O 2-6 tys.

6. Pierwsza litera tytułu magazynu dyskowego, na łamach którego spotkali się panowie Carmack, Hall, Romero, to:
S Warner Brothers
J Columbia Pictures
C Metro Goldwyn Meyer

Nagroda to 10 kopii DOOM Collectors Edition (DOOM I, DOOM II i Plutonium Pack - wszystkie przystosowane do działania w środowisku Windows). Fundatorem nagród jest firma Licomp Empik Multimedia, wyłączny dystrybutor gry DOOM III w Polsce.

Uwaga!
Koszt wysłania SMS-a to tylko 1 zł + VAT - czyli dokładnie tyle samo, co kartki pocztowej. W losowaniu nagród pod uwagę zostaną wzięte tylko i wyłącznie zgłoszenia wysłane SMS-em o treści zgodnej z podanym wzorem. Liczba SMS-ów od jednego uczestnika jest nieograniczona.

mianem doomopodobnych. Na prawowitego następcę DOOM-a przyszło nam mimo wszystko czekać blisko 10 lat.

Powrót do cyberpiekła

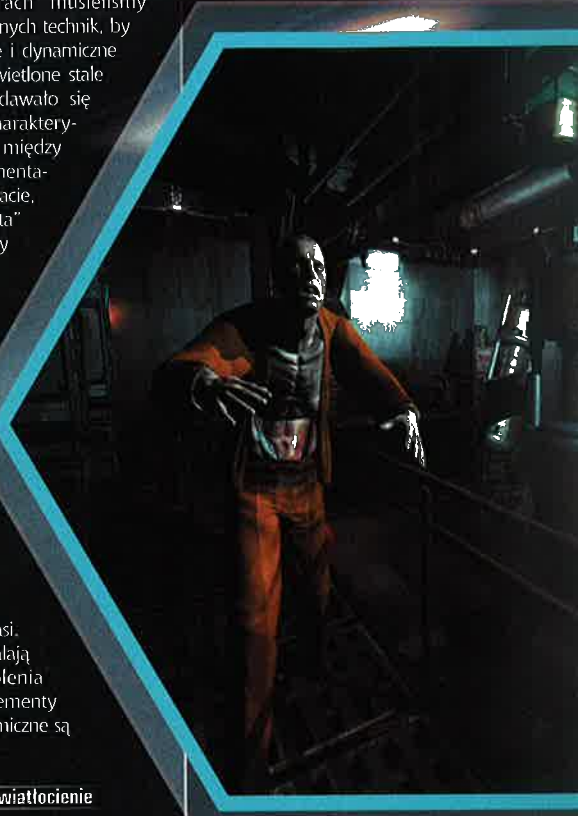
DOOM III jest - w najprostszym ujęciu, starym DOOM-em opowiedzianym na nowy sposób. Mal Blackwell, designer id Software, ujął to następująco: "Wyobraź sobie, że dotąd nie było DOOM-ów. Nasza gra nie jest ponownym opowiedzeniem tej samej historii (a nie była ona skomplikowana, prawdę mówiąc). To jest taki DOOM, jakim powinien być od razu: przerażający jak diabli, niezmiernie sugestywny, że aż dech zapiera". Dlatego DOOM III będzie inny niż DOOM-y, na których wyrośliśmy - inny niż wszystko, co dotąd dane nam było poznać.

Zdaniem Tima Willitsa, lead designera id: "Naszym celem przy tym jest stworzenie kompletnego, wiarygodnego doznania bez ograniczania się do elementów utożsamianych z określonym gatunkiem gier. Czerpiemy zatem inspirację zewsząd i pozwalamy na zmiany tempa - od dynamicznej walki, po ostrożne poznawanie świata". W tej sytuacji słowo "gra" staje się zbyt ciasne, nieadekwatne, by wyrazić w pełni to, czym DOOM III jest. W tym znaczeniu DOOM jest czymś magicznym - gdyż nie tylko będziemy mieli okazję zobaczyć coś, czego normalnie nigdy byśmy nie ujrzeli, ale że pozwoli nam tę sytuację naprawdę przeżyć!

Powstanie w tej właśnie formie DOOM III za-wdzięczać będzie geniuszowi nielicznego, bo liczącego zaledwie



16 osób, zespołu id Software. Podwaliny pod technologię nowego DOOM-a położył John Carmack, który stworzył nowy engine - ściślej - jego część odpowiadającą za generowanie obrazu - już wtedy, gdy pozostała część id pracowała nad Quake III Team Arena. Engine ten zaś to nieodrodne dziecko własnego ojca - i znów przełamuje bariery technologiczne. "Największym atutem, jeśli o grafikę chodzi, jest całkowite ujednolicenie oświetlenia, cieniowania i bump-mappingu - oraz powszechne ich wykorzystanie. W poprzednich grach musieliśmy używać wielu różnych technik, by tworzyć statyczne i dynamiczne powierzchnie oświetlone stale i zmiennie, co dawało się rozpoznać w charakterystycznej różnicy między aktywnymi elementami gry, jak postacie, a całą resztą świata" - zdradza sekrety funkcjonowania engine'u Carmac. Podwili, widząc



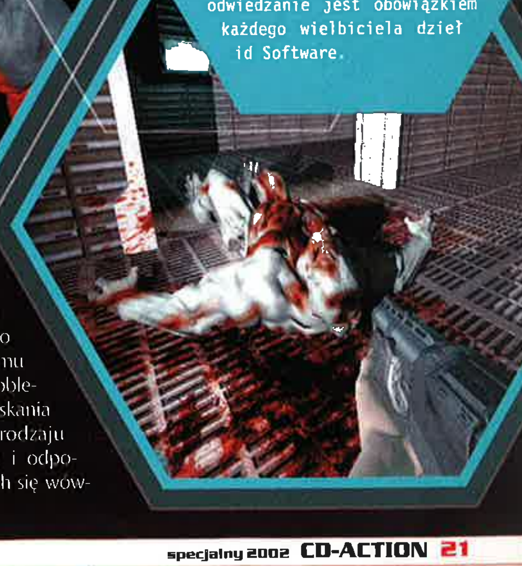
niepewność w naszych oczach dodaje: "Wiedziało się, że strzał w źródło światła wcale go nie zgasi. Tak właśnie działają aktualne pokolenia engine'ów - elementy statyczne i dynamiczne są rozdzielone".

Modelowane światłocienie

O tym, co naprawdę znaczą te słowa, przekonujemy się już w kilka chwil po uruchomieniu gry i po obejrzeniu filmu objaśniającego, w jaki sposób doszło do tragedii w marsjańskiej kolonii korporacji Unity Aerospace (UAC). Cały DOOM III zdaje się bowiem składać z



www.uac-corp.com
W październiku w Internecie pojawiła się strona Union Aerospace Corporation - UAC, najprawdopodobniej przyszła oficjalna strona DOOM III. Jak na tę chwilę jest zupełnie nieaktywna, jednak dodanie jej do ulubionych i co pewien czas odwiedzanie jest obowiązkiem każdego wielbiciela dzieł id Software.



gry w pełni wiarygodnych świateł oraz cieni tworzonych z dokładnością co do piksela! Dzięki nowemu podejściu do tego problemu możliwe do uzyskania stały się efekty w rodzaju kołyszących się lamp i odpowiednio rozkładających się wow-

Niewiarygodnie wiarygodny ruch

Wykorzystany przy tworzeniu postaci system animacji szkieletowej pozwoli na coś więcej niż realistyczne sceny śmierci. Umożliwi on także ruch i płynne przechodzenie do różnych jego faz - od spokojnego patrolowania, poprzez nerwowe ruchy, odpowiadające różnym stopniom zaalarmowania, po ataki z wiarygodnym zachowaniem zarówno ciała, jak i obiektów na jego drodze. Warto dodać, że dzięki niemu możliwe stało się również przypisanie określonym fazom ruchu postaci różnych animacji, za sprawę czego kolejny atak wcale nie będzie musiał być taki sam jak poprzedni! O jakości samych animacji najlepiej mówi Jim Dose: "Nasz animator, Fred Nilsson, to geniusz. Wcześniej pracował w Hollywood, przy >>Shreku<< (i AntZ, Mrówce Z - przyp. red.). Jego umiejętność tchnięcia życia w dowolną nieprawdopodobną postać już dawno stała się legendarna". Warto przy tym dodać, że wykonano je bez uciekania się do techniki motion-capture. Jak twierdzi jedyny animator DOOM III, Fred Nillson: "Nie wykluczamy wykorzystania go na potrzeby ludzkich bohaterów gry" jednak "wciąż będę ręcznie animował potwory, broń, filmy itp.".



czas cieni, pojawiających i znikających źródeł światła pokroju przerywającej świetlówki itp.

Zastosowanie tak dokładnych cieni sprawi jednak, czym zmartwią się zapewne właściciele Radeonów, że w DOOM III niewykorzystany pozostanie TruForm.

Tym jednak, jak się zdaje, nie należy się zbytnio przejmować. Już w tej chwili tworzone przez engine postacie oddano tak nieprawdopodobnie dokładnie, że wielu dziennikarzy pytało twórców, jak długo zajęło im renderowanie ich! Zaś szczegółowość id uzyskał nie dzięki mnożeniu wielokątów, lecz nowemu sposobowi sprzętowego bump-mappingu (modelowania tekstur). Dzięki nim "zbito" liczby wielokątów z początkowych 800 tys. do zaledwie 2-6! I to, jak twierdzi Robert Duffy, programista id - właściwie bez utraty jakości!

Gry id-ealne

Sukces Wolfenstein 3D i DOOM-ów nie był czymś nadzwyczajnym w historii teamu z Austin w Teksasie. Ich kolejne gry również stały się kamieniami milowymi na drodze rozwoju gier komputerowych. Quake, Quake II i Quake III Arena wpisały się na stałe w annały interaktywnej rozrywki. A technologie, na bazie której je stworzono, umożliwiły powstanie innych znakomitych tytułów, takich jak Hexen II, Heretic II, Soldier of Fortune, Kingpin, Half-Life i Counter-Strike, Daikatana, Heavy Metal F.A.K.K. 2, American McGee's Alice, Star Trek: Elite Force, Return to Castle Wolfenstein, Medal of Honor: Allied Assault, Soldier of Fortune II: Double Helix, Jedi Knight II: Jedi Outcast. A lista ta na pewno nie jest jeszcze zamknięta!

Fakt, że John Carmack był właścicielem kilku modeli Ferrari Testarossy, jest znany każdemu, kto choć odrobinę interesuje się historią id Software. Niewielu jednak zdaje się pamiętać, że miłośnikiem tego modelu samochodu był (jest?) również John Romero.







Jim Dosé, inny programista id, wyjaśnia: "Sztuczka polega na wykorzystaniu bump-mappingu. Te postacie w rzeczywistości nie są bardzo skomplikowane, to bump-mapping daje im właściwy wygląd.

Dzięki temu możliwe jest wykorzystanie na ekranie naraz dziesiątek potworów bez wpływu na płynność gry". Zmienił się także ich charakter - to już nie jak dotąd - lepiej czy gorzej - animowany, ale "sztywny" model. Tu, widoczne będą nawet pojedyncze włosy, zmarszczki, a nawet zmęczenie czy stres! Zaś w przypadku potworów - ślina wyciekająca z paszczy czy krew sącząca się z ran!

Technohorror

Wspólnym mianownikiem sztuki i techniki jest to, co Todd Hollenshead ujął w jednym zdaniu: "Chcemy, by DOOM III był najbardziej przerażającą grą w historii". Dlatego też każda idea zastosowana w procesie tworzenia odsłony III tytułu ma tylko jeden cel: przyczynić się do "stworzenia niezwykłej atmosfery żyjącego świata". Twórcom zależało również na tym, by odczucie to było jak najpełniejsze. Jim Dosé mówi o tym w ten sposób: "Zadaniem DOOM III jest wystraszyć graczy i sprawić, by uwierzyli w to, co dzieje się na ekranie monitora. Chcemy, by wspominali to doświadczenie nawet po wyłączeniu komputera. Chcemy, by DOOM III stał się dla nich rzeczywistością".

Wtóruje mu artysta id - Mal Blackwell: "Zamierzamy stworzyć wiarygodne otoczenie i dzięki temu sięgnąć po poziom doświadczenia nieosiągalny nigdy wcześniej. Sprawimy, że gracz uwierzy w to, że to, co dzieje się na ekranie, jest prawdą". Stawką w tej grze jest przeniesienie ciężaru horroru z zewnątrz, sprzed nas, w nas samych. To nasza - zdawałoby się - stłamszona zalewem telewizyjnych obrazów wyobraźnia stanie się naszym najgorszym wrogiem. Liczy się bowiem - zdaniem twórców DOOM III - nie tylko to, co widzisz, ale to, co sobie wyobrażasz, że mógłbyś ujrzeć. Oczy rejestrujące krew i deformacje zapewnią strach i obrzydzenie - wyobraźnia zaś, połechtana tym, co widać, nadbuduje nad tym nastrój wszechogarniającej grozy.





Nie oczekuję, że uwierzysz w to już teraz. Po przekroczeniu drzwi biur Activision byłem nastawiony również sceptycznie jak ty w tej chwili. Wydawało mi się, że widziałem już tak wiele. A jednak w kilkadziesiąt minut później w sali wyposażonej w rzutnik i sześciokanałowy zestaw nagłaśniający surround 5.1 czułem, jak włosy jeżą się na głowie, w ustach robi sucho, a żołądek zwija się w kulę. Dlatego mogę i ciebie zapewnić: także tobie każdy cień zdawać się będzie okrutnym wrogiem, a każdy gwałtowny ruch spowoduje, że serce nagle zacznie bić - w gardle. Ręce będą się trząść i nie pozwolą dokładnie wymierzyć - będziesz wbiegał do sal, nie mogąc już dłużej wytrzymać napięcia oczekiwania! DOOM III będzie naprawdę przerażał.

Dantejskie sceny

Strach ma odgrywać znaczącą rolę w III części tytułu, jednak nie będzie jedynym rodzajem emocji, jaki id spodziewa się wywołać w graczach. Tim Willits tłumaczy: "Fabuła jest znacznie ważniejsza i głębsza niż w grach, jakie stworzyliśmy dotychczas - poszerzony został wachlarz emocji, jakie zamierzamy wykorzystać. Tworzymy kompletne doznanie, które w jednej chwili przerazi graczy, w następnej - w trakcie walki - sprawi, że rozwścieczeni zacisną do bólu szczęki, wreszcie każe wstrzymać oddech w oczekiwaniu na to, co kryje się w mrokach korytarza przed nimi".

"To coś więcej niż gra" - mówi Todd Hollenshead. "To interaktywny film". I nie chodzi tu tylko o jakość grafiki, bliską prerenderowanym scenkom z Final Fantasy The Movie, lecz nacisk, jaki położono na warstwę fabularną gry. Jej autorem jest Matthew Costello - człowiek, którego należy winić za trwogę, jaka towarzyszy graczom przy 7th Guest i 11th Hour. id potwierdziło zresztą, że nigdy dotąd nie położono takiego nacisku na historię. Innym filmowym zabiegiem są tu cięcia, które odbierają nam władzę nad bohaterem - i wyświetlanie scenek, które z rozmaitych względów powinniśmy widzieć.

Mal Blackwell mówi o nich: "W kluczowych momentach wykorzystujemy perspektywę trzeciej osoby, by podnieść napięcie i poziom adrenaliny. Zewnętrzne kamery są niezbędne, by wyjaśnić bieg wydarzeń. To nie będą rozbudowane filmy - zamierzamy wykorzystywać je jedynie, by wzmocnić wrażenia. I wierz mi, będziesz chciał je oglądać". I rzeczywiście, nawet tych kilka, jakie miałem okazję poznać, należały rodzaju scen, które żyją pod powiekami długo po zakończeniu ich projekcji. Jedną z nich jest słynna "krwawa łaźnia", gdzie w lustrze dostrzegasz różowego demona, który w chwilę potem zaczyna pożerać tłustego zombi. Ta scena jest powszechnie znana, mimo to niewielu wie, że kiedy odzyskujesz kontrolę nad bohaterem, to, co uważałeś za pobawiony życia posiłek, podnosi się, by zaatakować! Wtedy też, nawiasem mówiąc, po raz pierwszy miałem okazję obejrzeć scenkę własnej śmierci, która była niezwykła o tyle, że pozwoliła (wciąż z perspektywy mętniejących oczu bohatera) zobaczyć, co działoby się z twoim ciałem po śmierci. I wierzcie mi - nie jest to widok przyjemny.



Fizyka nieistniejącego świata

Niezwykła jest (nawet jak na ten gatunek) interaktywność ze światem gry. Jest zupełnie tak jak naprawdę: jeśli coś widzisz - możesz to zniszczyć lub przynajmniej przesunąć. Ten efekt uzyskano dzięki nowatorskiemu systemowi wykrywania kolizji, a więc tego, co tak często zawodzi w innych grach, gdy przeciwnicy bądź wbiegają w ściany, bądź - po śmierci - wnikają w nie. Jego twórca, Jean Paul van Waveren, tłumaczy, że dotąd kolizje bazowały na okresowych testach współrzędnych obiektów, przez co np. szybko poruszający się przeciwnicy potrafili "minąć" między dwoma testami punkt spotkania ze ścianą i wskutek tego - byli "łapani" przez nią już będąc wewnątrz niej.

System kolizji DOOM III opiera się na kolizjach poszczególnych wielokątów, przez co nie tylko nie powinno mieć miejsca "wnikanie" w ściany, lecz także realne stało się stworzenie systemu precyzyjnych trafień. W DOOM III bowiem każdy pocisk jest również modelem zbudowanym z wielokątów, system kolizji zaś wskaże dokładnie punkt, w którym trafiony został przedmiot bądź postać. Dlatego też wszystkie przedmioty, w tym ciała, zachowywać się będą zgodnie z zasadami fizyki (możliwe są nawet rykoszety!). Trafiona postać zaś dodatkowo, dzięki systemowi animacji szkieletowej, przy postrzale w ramię cofnie się i obróci, przy strzale w nogi - padnie podcięta na ziemię; a więc zachowa tak, jak zachowałaby się w rzeczywistości. Ten zaawansowany system fizyki wspierać będą efekty cząsteczkowe autorstwa Greame Devine'a, dzięki którym przestrzelenie dymu rakietą pozostawi w nim ślad - zawirowanie, które zniknie w kilka chwil później...

Położenie nacisku na fabułę gry nie oznacza, że jej bohaterowi przyjdzie przemierzać jedynie wąską ścieżkę wytyczoną przez twórców. Todd Hollenshead obiecuje: "Istnieje fabuła napędzająca grę, jednak wybory, nierzadko krytyczne dla gry, należeć będą do graczy". Możliwe będzie także, w pewnym stopniu, dostosowanie sposobu rozgrywki do upodobań. Jeśli preferujesz "ślizganie się" tuż przed paszczą demonów i nie lubisz zwalniać palca ze spustu dwulufowej strzelby - możesz próbować ukończyć DOOM III właśnie w ten sposób. Na widok cienia potwora możesz się również ukryć w którymś z pomieszczeń i zaczekać, by się oddalił.

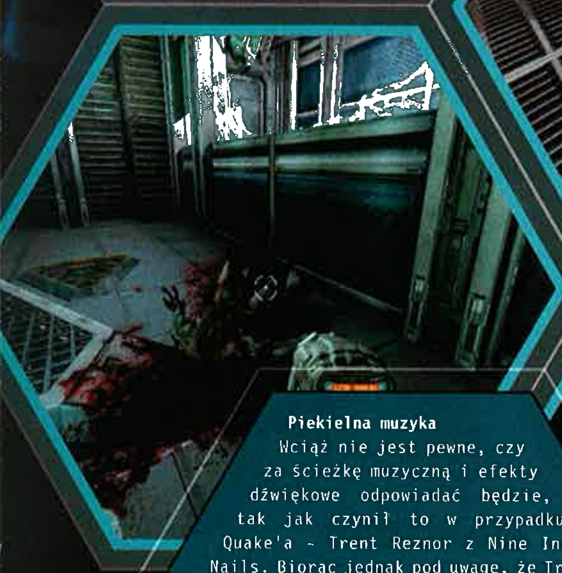
Demon-stracje piekła

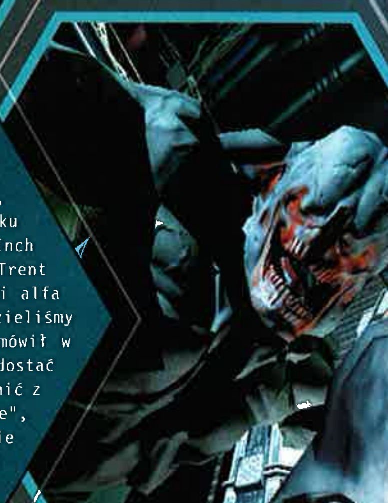
Mawia się, że piekło to ludzie. W DOOM-ie zaproponowano inną definicję: piekło to eks-ludzie i... demony. Tak było w pierwszych dwóch częściach serii, tak będzie i teraz. Wielbicieli tych dawnych DOOM-ów ucieszy zapewne fakt, że część z tych już znanych znajdzie się też w części trzeciej. Powrócą żołnierz i komandosi, imp, "różowy demon" czy piekielny rycerz. Szkice sugerują również, że ponownie przyjdzie nam ujrzeć potępione dusze i cyberdemona. W niczym jednak, prócz ogólnego zamysłu, nie będą przypominały tamtych starych komiksowych postaci.

Tim Willits, lead designer DOOM III, opowiada: "Wskrzesimy znaczną część potworów zarówno z DOOM I, jak i DOOM II. Nowe technologie jed-











Piekielna muzyka

Wciąż nie jest pewne, czy za ścieżkę muzyczną i efekty dźwiękowe odpowiadać będzie, tak jak czynił to w przypadku Quake'a - Trent Reznor z Nine Inch Nails. Biorąc jednak pod uwagę, że Trent Reznor zrobił je na potrzeby wersji alfa gry, a także, że na własne oczy widzieliśmy i słyszeliśmy na własne uszy, jak mówił w związku z nowym DOOM-em, że: "Chcemy dostać się do wnętrza twojej głowy i uczynić z niej bardzo nieprzyjemne miejsce", nie można wykluczyć, że to właśnie jego nazwisko pojawi się wśród twórców.

Nieludzka inteligencja

Twórcą sztucznej inteligencji jest Jean Paul van Waveren, twórca słynnego Gladiator bota. O swym dziele mówi następująco: "Potwory będą różne - i głupie, i sprytne, i będą się różnie zachowywać. Można jednak powiedzieć, że będą wiarygodne. Co to znaczy? Wyobraź sobie, że pytasz przypadkowego przechodnia o godzinę. Nie spodziewasz się, że zacznie tańczyć bądź recytować Szekspira. Podobnie będzie z naszymi potworami - będą się zachowywać jak prawdziwe drapieżniki. Nie będą wić gniazd ani prowadzić rozmów przez radio z pobratymcami. Sensem ich życia jest zabić wszystko, co się rusza, a twój strach tylko je wabi. To jest ich naturalny sposób bycia; atakować będą jednak na różne sposoby - w zależności od gatunku i okoliczności". W tej chwili pewne jest zatem, że np. nowy imp będzie - jak dawniej, ciskać w ciebie ognistymi kulami. Jednak jeśli zbliżysz się doń, a między wami nie będzie żadnej przeszkody, skoczy w twoją stronę jak drapieżny kot.

Zmagania potępionych

Zapytany o tryby multiplayer, a więc to, w czym realizował się id Software przez ostatnie 10 lat, John Carmack odpowiedział: "To jedyny aspekt gry, co do którego wiem, że będą zastrzeżenia. DOOM III będzie zawierać jedynie minimalną dawkę multiplayera w chwili premiery, gdyż koncentrujemy wszystkie wysiłki na stworzeniu nadzwyczajnego single playera. Mamy pełne ręce, łamiąc bariery technologiczne oraz tworząc świat, i po prostu nie mamy możliwości stworzenia widowiskowego multiplayera. Będzie wprawdzie możliwość rozegrania deathmatchów, jednak nie spodziewajcie się niczego nadzwyczajnego", co jest poniekąd potwierdzeniem wcześniejszych pogłosek, jakoby miał gromadzić najwyżej 4 osoby. John Carmack obiecał jednak zarazem: " Na pewno będziemy tworzyć gry wykorzystujące technologie zastosowane w DOOM III, koncentrujące się na trybie multiplayer". Jim Dose dodał w chwilę później: "Próbujemy stworzyć niezapomnianą, rewolucyjną grę dla pojedynczego gracza. Dlatego planujemy jedynie zwykły deathmatch. Nowe tryby najpewniej pojawią się później, jednak nie mogę nic obiecać już teraz. Naszym podstawowym i najważniejszym zadaniem jest stworzenie niezwykle grywalnego single playera - i wykorzystujemy wszystkie zwykłe i niezwykłe osiągnięcia technologiczne w połączeniu z wciągającą fabułą, by osiągnąć ten cel".

nak pozwoliły osiągnąć zupełnie inny, nieporównywalnie wyższy poziom ich uszczegółowienia i wiarygodności. Gracze znający poprzednie





części rozpoznają cechy szczególne klasycznych potworów, takich jak imp, "różowy demon" czy piekielny rycerz, jednak rozwój technologiczny dał nam możliwość pełnego wykorzystania ich potencjału i uczynienia naprawdę przerażającymi. Na potrzeby DOOM III stworzyliśmy także zupełnie nowe potwory, które z całą pewnością staną się klasyczne".

Zmieni się mimo to całkowicie koncepcja ich wykorzystania. W pierwszych DOOM-ach niemy i bezimienny marine zwalczał całe hordy wrogów, którym przewagę zapewniała głównie ich liczba. W odsłonie III tytułu objawiać się one będą często w solowych pojedynkach, a każdy z nich ma być niezapomnianym doznaniem. Mal Blackwell mówi o tym: "Nie zamierzamy tworzyć Serious Sama, w którym gracz atakowany jest przez nieskończone liczby hord identycznych wrogów. Potwory będą czasem atakować dziesiątkami, czasem w pojedynkę. Chcemy, by gracz nigdy nie był pewny, co czeka go za następnymi drzwiami, by był stroną atakującą. DOOM III to opowieść o napięciu i grozie". John Carmack dodaje: "Potwory będą po to, by się ich bać. Nie będą już tylko ruchomymi stanowiskami ogniowymi".

Szczególnie wyraźne będzie to przy okazji walk z bossami. Tim Willits nie chciał wprawdzie wchodzić w szczegóły dotyczące "niespodzianek, jakie czekają na wystarczająco odważnych graczy", jednak przyznał, że "dzięki wykorzystaniu nowych systemów fizyki, skryptów i dynamicznego oświetlenia jesteśmy w stanie zainscenizować zupełnie niezwyczajne spotkania z bossami". Trzymamy za słowo!

Narzędzia zagłady

DOOM zasługuje na miano ojca first-person shooterów również dlatego, że ustanowił kanon broni, powielany później - mniej lub bardziej świadomie - we wszystkich bez wyjątku grach tego typu. Nic dziwnego zatem, że - ponownie Tim Willits: "Wraz z potworami powróci



większość klasycznej broni z pierwszych DOOM-ów. Z całą pewnością ponownie przyjdzie nam zobaczyć i użyć BFG oraz piłę łańcuchową; jednak przygotowaliśmy również kilka interesujących niespodzianek, więc nie będziemy wnikać w szczegóły. Powiem jeszcze tylko, że oświetlenie, cząstki i interfejs pozwoliły stworzyć niezwykłe typy broni i równie niezwyczajne efekty ich użycia".

Kręgi piekieł

Świat DOOM III ma około ponad 30 poziomów. Nie oznacza to wcale, że będą to odrębne, zamknięte plansze. Raczej, że na podobieństwo Half-Life'a - jeden świat gry podzielony zostanie na części. Takie właśnie rozumienie sugeruje Tim Willits, mówiąc że nie byłoby wcale problemu ze stworzeniem jednego, kompletnego świata gry, gdyby nie skończona ilość pamięci RAM w komputerach. Pewne jest też, że - choć rzeczywiście większość czasu gry spędzimy we wnętrzach budynków bazy UAC na Marsie - "Planujemy kilka poziomów na zewnątrz bazy. Nie zamierzam wyjawiać dokładnej liczby poziomów wewnętrznych i zewnętrznych. Nie chcę psuć zabawy. Muszę jednak przyznać zarazem, że ich użycie nie jest jednym z celów głównych. Jeżeli okażą się zbędne, nie będziemy ich implementować tylko dlatego, że to teraz modne".

Zresztą, nawet gdyby nie pojawiły się w ostatecznej wersji gry, nie sposób nie przyznać słuszności jednemu z dziennikarzy, który w czasie rozmowy powiedział "To rzeczywiście tylko sale i korytarze. Ale to najbardziej klimatyczne sale i korytarze, jakie dotąd widzieliśmy". Są bowiem jednocześnie realistyczne i... nad-

DOOM The Movie

Todd Hollenshead, CEO id Software przyznał, że po kilku wcześniejszych próbach znalazł ostatecznie partnera, który jest w stanie oddać wielkość DOOM-a (III) również na srebrnym ekranie. "Ten tytuł jest dla nas bardzo ważny i chcieliśmy mieć pewność, że zostanie potraktowany równie poważnie" - mówił Tod Hollenshead, uzasadniając wybór Warner Brothers. "DOOM to nasze dziecko, klejnot koronny wśród stworzonych przez nas marek, a zainteresowanie Warnera przekraczało bariery zwyczajnych rozmów. Ale mamy na papierze to, że jeśli nie zabiorą się za to w satysfakcjonujący sposób, możemy im go odebrać". Jak dotąd jednak nie wiadomo nic więcej ponad to, że jeden z warunków umowy zakłada rozpoczęcie zdjęć do końca przyszłego roku; co oznacza, że jeśli nie wydarzy się nic nadzwyczajnego - rok 2004 będzie rokiem kinowego DOOM-a.

rzeczywiste, jak z koszmarnego snu. Todd Hollenshead mówi o nich: "Plansze są rzeczywiście hiperrealistyczne. Twórców ogranicza tylko ich własna wyobraźnia. Akcja gry osadzona jest na Marsie i gracze będą mogli zobaczyć, jak wygląda UAC przed i po inwazji piekieł".



Głównym atutem świata w DOOM-ie, zdaniem Tima Willitsa, jest to, że: "niczego nie da się przewidzieć i wszystko jest niepokojące". Ten stan jest również - poniekąd - zasługą technologii: "To jedna z rzeczy, która sprawi, że gra będzie przerażająca", dodaje John Carmack. "Nie będziesz wiedzieć, gdzie będzie ten bezpieczny kawałek ściany. W starych grach, jeśli wycofałeś się w określone miejsce, wiedziałeś, że nic nie może się wydarzyć, bo ta ściana to część tła. Tej pewności nie będziesz mieć tutaj, bo tu zmienić się może całe otoczenie i ty wcale nie będziesz jego punktem centralnym". Innymi słowy: ten świat żyje, my zaś jesteśmy tylko jego częścią.

Temu wrażeniu, podsuwa Tim Willits, służyć będzie również to, że:

"W grze pojawią się zadania i misje. To już nie jest stary DOOM, w którym zbierałeś rzeczy i strzelałeś do innych rzeczy". Mal Blackwell, kontynuując myśl poprzednika, wyjaśnia: "W grze pojawią się postacie niezależne. Nie będzie ich wiele, bo ilu ocalałych może być, biorąc pod uwagę hordy krwiożerczych potworów w całej marsjańskiej bazie; jednak spotkasz po drodze kilka osób, z którymi będziesz mógł porozmawiać. Będziesz mógł nawet im pomóc (dostarczyć pożywienie albo pozbyć się potwora, który zadomowił się w pobliżu ich kryjówki), w zamian za co zaprowadzą cię do ukrytego pomieszczenia albo dadzą cenną amunicję. Nie będzie to jakaś ważna część gry, jednak potrzebujemy jej, by dodatkowo uwiarygodnić rozgrywkę".

Zejście na ziemię

O DOOM III można by mówić w nieskończoność. Niech zatem nie zwiedzie was objętość tego tekstu, gdyż tak naprawdę jest to tylko prześliźnięcie się po powierzchni zagadnienia. Cała głębia i bogactwo gry, tego Magnum Opus id Software wciąż czeka na zgłębienie i docenienie. Wciąż pozostaje do ustalenia rzecz najważniejsza: data premiery samej gry, która jak na tę chwilę jest wciąż niemal kompletną niewiadomą. Pewne jest tylko to, że odbędzie się w roku 2003, lecz kto wie, czy nie dopiero w grudniu, w dziesiątą rocznicę premiery pierwszego DOOM-a?

Tim Willits zapytany o to powiedział: "Stworzenie takiej gry musi zabrać trochę czasu. Trzeba to zrobić właściwie. Nie można tego spieprzyć. To DOOM. Poza tym - czemu mielibyśmy się spieszyć?". Rzeczywiście, na horyzoncie nie widać nicz, co mogłoby przyćmić blask nowego DOOM-a. John Carmack zaś podsumował: "Jestem pewny, że nowy styl DOOM-a: oświetlenie, powszechne wykorzystanie bump-mappingu i ujednolicenie interakcji między światłami a powierzchniami obiektów oraz modeli stanie się standardem. Jeśli raz ujrzysz świat DOOM-a, inne gry zaczną przypominać teatrzyk kukiełkowy". A więc jeśli w ogóle jakaś gra zasługuje w pełni na określenie "skazana na sukces", jest nią właśnie DOOM III. I warto nań poczekać.

Legenda DOOM-a jest żywa i wciąż powstają nowe egzemplarze gry. W tym roku pojawiły się wersje DOOM I na GameBoya i... Nokię Communicator!

Popularność shareware'owej wersji DOOM-a, którą można było sprzedawać bez specjalnych licencji, była tak wielka, że w sklepach było ok. 10 różnych wzorów pudełek gry!

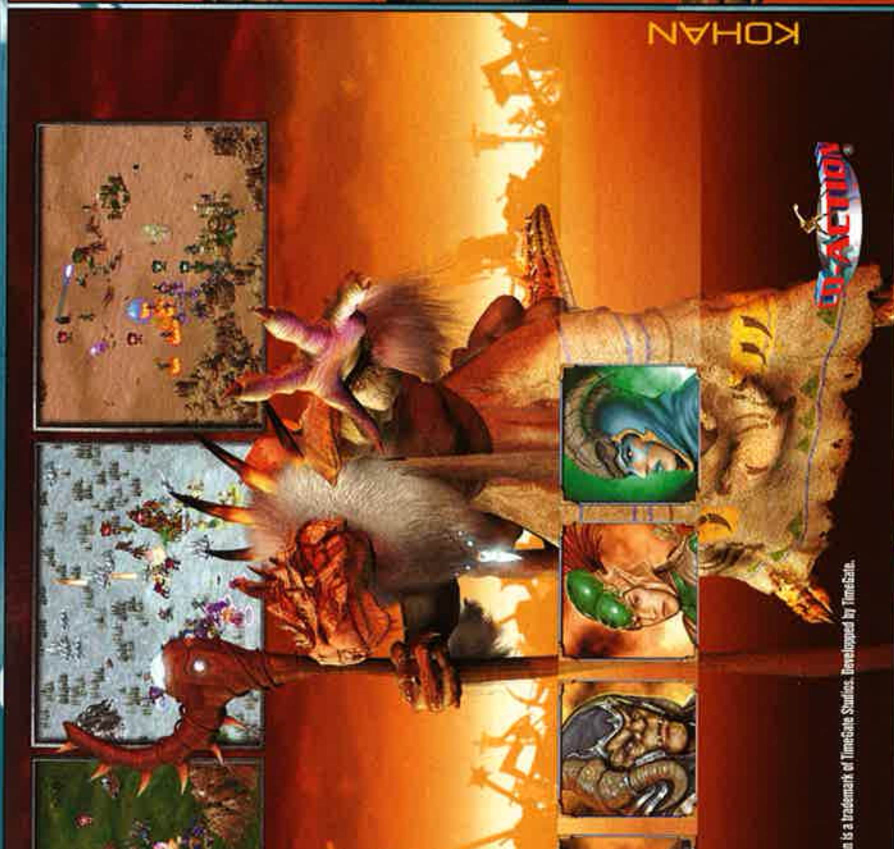
Moc technologii

Dwa pytania, jakie stawia sobie każdy, to - jaki sprzęt będzie niezbędny, by podziwiać DOOM III w pełnej jego krasie, oraz: czy engine DOOM III jest elastyczny na tyle, by mogli skorzystać zeń twórcy innych gier.

Spiritus movens id Software - John Carmack, przy okazji prezentacji GeForce 3 powiedział, że oto pojawiła się karta, która będzie w stanie zrobić właściwy użytek z DOOM III. Wtedy opinia ta wydawała się nietrafiona - teraz widzimy, jak wielkie jest u niego wyczucie "pulsu branży", gdyż GeForce 3 zdołał się upowszechnić na długo przed premierą tytułu. Pewne jest również, że wersję alfa, jaką mieliśmy okazję testować, id odpalał nawet na Rivie TNT 2 z 32 megabajtami pamięci. Ale, jak ostrzega Jim Dose: "Nie zobaczysz DOOM-a tak, jak powinien wyglądać na kartach słabszych niż GeForce 3. Z wyłączonym oświetleniem 'na piksel' i bump-mappingiem po prostu nie będziesz widział DOOM III. Owszem, możesz go odpalić na GeForce 1, jednak moja rada brzmi: kup GeForce 3 lub wyżej".

Jeśli chodzi o drugie pytanie - odpowiedź jest równie prosta. Engine DOOM III tworzony jest pod kątem tej gry i wyłącznie jej, a id Software nie zamierza poświęcić ani chwili drogocennego czasu temu, co nie będzie bezpośrednio służyć doznaniom z gry. Nie należy jednak obawiać się, że nie będzie adaptowalny dla innych projektów. Narzędzia pojawią się wraz z grą, co też, nawiasem mówiąc, pozwoli twórcom modów zacząć prace natychmiast po jej premierze. Marty Stratton, twórca narzędzi, ujął to następująco: "Kiedy uruchamiasz grę, uruchamiasz edytor". Wyobraźcie więc sobie, co będzie, kiedy sięgną poń ludzie zafascynowani Thiefem, Deus Exem, System Shockiem, nawet Return to Castle Wolfenstein'em!





Ubranko na miarę!

HOTEL GIANT ZA 29.99

Kolejna eXtra Gra już 11 grudnia

Kartonowe pudełko, w którym po złożeniu możesz przechowywać grę

Magazyn z ciekawymi informacjami o grze oraz wkładkami do płyty



Zawieszka na drzwi

Dokładna instrukcja do gry

Płyta CD z grą

DOBRA CENA 29 99 ZŁOTYCH

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA PL CD PROJEKT

ORYGINAŁY TAŃSZE NIŻ PIRATY !

Już 11 grudnia do sprzedaży trafi nowa gra z serii eXtra Gra - Hotel Giant! Gracz, wcielając się w rolę właściciela hotelu, motelu bądź malutkiego zajazdu, ma za zadanie tak zaprojektować wnętrze i tak zarządzać jego finansami i wszystkimi innymi aspektami działalności, by ściągnąć do niego jak najwięcej gości i rozsławić na cały świat... no, może na początku kraj. Ta wspaniała gra już za 29,99 zł znajdzie się w każdym kiosku już 11 grudnia. Poprzyj naszą ideę wydawania nowych gier za niewiarygodnie niską cenę! Kup następny numer eXtra Gry!

Już w sklepach pojawiła się nowa eXtra Gra - Wielkie Hity:

Już w sklepach eXtra Gra 100% Sportu:



SKI PARK MANAGER
Sam zbuduj swoje Zakopane



JEŚLI CHCESZ ZAMÓWIC TE FANTASTYCZNE GRY Z DOSTAWĄ DO DOMU ZADZWOŃ (0-22) 519 69 19, LUB ODWIEDŹ STRONĘ WWW.WIRTUALNY.COM







GATUNEK: RPG/FPS

Xenus

gem

Miksy akcji (w perspektywie pierwszej osoby) z elementami role-playing stały się prawdziwą rosyjską specjalnością. Jak bliny albo księżycówka, mniam.



Xenus, dzieło Deep Shadows, grupy utworzonej przez kilku programistów z zespołu stojącego za Codename: Outbreak, jest grą z celownikiem pośrodku ekranu - shooterem, jednak w materiałach prasowych przedstawiana jest jako role-playing. Nietrudno, nawet po pobieżnej lekturze listy features gry i krótkiej rozmowie z jej autorami, zgadnąć dlaczego. Bo gdyby go próbować nazwać first-person shooterem, to do tej samej szuflady należałoby wrzucić Morrowinda, a nawet Fallouta. Tak bowiem tam, jak i tu - strzelanie jest tylko jednym, wcale nie najlepszym sposobem rozwiązywania problemów.

Bohaterem Xenusa jest Kevin Myers, który na obraz i podobieństwo falloutowego Sulika poszukuje zaginionej siostry. Ostatni ślad, na jaki natrafił, wiedzie do Kolumbii (tak, tak, tego pięknego kraju w Ameryce Południowej, który wszystkim ludziom na świecie, w tym samym Kolumbijczykom, kojarzy się nie z Krzysztofem K., a narkotykami). Wybór tego właśnie kraju Deep Shadows tłumaczy jego pięknem, zróżnicowaniem krajobrazów i... niepewną sytuacją wewnętrzną, czyt. nieustannymi walkami o władzę. Te pierwsze pozwolą akcji gry toczyć się w miastach, indiańskich wioskach, ruinach świątyń, ukrytych lotniskach i bazach w dżungli, górach, na bagnach i pozostałych kolumbijskich krajobrazach (każdy z nich "wyposażono" w odpowiednią florę i faunę!). To drugie zaś - że nasz bohater zupełnie nieoczekiwanie trafi w sam środek piekła tworzonego w myśl zasady - ludzie ludziom...





Teren gry, na podobieństwo innego potencjalnego hitu made in Russia - S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost, nie jest łańcuchem poziomów, lecz jedną ogromną planszą. Jej wielkość - 650 km2 (25 x 25 km) i brak spoin w formie napisu 'please wait, loading' ma nie tylko budzić respekt graczy, ale w sposób niebagatelny wpływać na samą rozgrywkę. Sprawi bowiem, że niezbędne będzie korzystanie ze środków transportu, które w Xenusie można kupić, wynająć lub... ukraść. Pojazdów ma być łącznie ok. 10 rodzajów: kilka samochodów, ale także autobus, śmigłowiec, łódź motorowa czy czołg! Zachowanie każdego z nich ma precyzyjnie odpowiadać temu rzeczywistemu.

Ten ogromny i zróżnicowany świat nie będzie przyjemnym miejscem na spędzenie wakacji. W trakcie dochodzenia nasz bohater będzie musiał wyko-



rzystywać własny spryt i/lub wdzięk (to tylko 2 z ponad 20 opisujących go współczynników) z setkami zróżnicowanych postaci niezależnych. Ważne przy tym, że mają być niemal równoprawnymi bohaterami tej opowieści (niektórzy z nich dysponować mają listą nawet 100 różnych wypowiedzi, co dobrze świadczy o głębi i rozbudowaniu gry).

Początkowo nastawieni są do ciebie zupełnie neutralnie, jednak ich późniejszy stosunek do twojej postaci determinować będzie przebieg rozgrywki. Większość z nich przynależy bowiem do różnych i wzajemnie zwalczających się grup (rząd, CIA, partyzantka, mafia narkotykowa, Indianie, bandyci), co sprawi, że wejście w zażyłość z jedną z nich umieści cię automatycznie na liście celów do zlikwidowania innych. Negatywne nastawienie tych innych można z kolei zmienić, wykonując zlecane przez nich zadania, co naturalnie może zepsuć stosunki z tymi pierwszymi itd., itd...



Wypełnianie zleceń będzie zaś jednym ze sposobów zdobywania pieniędzy niezbędnych, by się uzbroić czy wyposażyć. W Xenusie nie będzie bowiem czegoś takiego jak podrzucana przez bogów broń czy amunicja. Jego świat zbudowany został na bazie twardych praw ekonomii i jeśli nie będziesz mieć pieniędzy - nie będziesz mieć nic więcej. Warto też dodać, że broń (m.in. desert eagle, AK-47, dragunow - łącznie blisko 20 jej rodzajów) można będzie modyfikować, zwiększając jej zasięg, szybkostrzelność czy pojemność magazynka, a także dodatkowo wyposażać w celowniki laserowe, noktowizory itp.



Za godne oprawienie interesującego pomysłu odpowiadać będzie drugie wcielenie znanego z Codename: Outbreak Vital Engine. Mylą się jednak ci z was, którzy w tej chwili wyobrazili sobie Kolumbię Xenusa jako ogromne, ale raczej sterylne plansze Outbreaka. Vital 2 bowiem napisano niemal od zera i jest on w stanie konkurować z aktualnie najlepszymi. Dodatkowym atutami Xenusa mają być wiarygodna fizyka i system kolizji oraz - co ciekawe w przypadku role-playing - multiplayer, w którym obok deathmatchu i capture the flag pojawić się ma także tryb cooperative!

Bezsprzecznie najmocniejszą kartą przetargową Xenusa jest mimo wszystko to, że oferuje on interesujący świat, w którym każdy z graczy stworzy własną przygodę. Innymi słowy, tak jak konkurencyjny S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost ma być grą, która wyjdzie naprzeciw pragnieniu wolności graczy. Niestety na ile realne okażą się marzenia graczy i w jakim stopniu spełnią się obietnice twórców gry, przekonamy się najwcześniej w połowie przyszłego roku.

Xenus
Producent: Deep Shadows

GATUNEK: **SIMS/MMORPG**

The Sims On-Line



■ **Sir-Torpeda**

Kiedy na rynku pojawiła się gra The Sims, nikt się nie domyślał, jak gigantyczne zainteresowanie wzbudzi wśród graczy. Do tej "symulacji rodziny" wyszło już bodaj 5 dodatków, a w drodze jest konwersja na konsolę PlayStation 2, zaś sama gra zyskała status jednej z najpopularniejszych na PC.





Podczas gry w tę SIMulację nieraz zapewne pomyśleliście, jakie to by było ciekawe, gdyby cała wirtualna okolica była zasiedlona rodzinami, którymi kierowaliby gracze z całego świata. Do tej pory nie było takiej możliwości... (Próbowano to zrealizować za pomocą SimsVille, ale gra trafiła do piachu. Szczegóły w tekście "Cmentarzysko nadziei" w tym CDA - redakcja.)

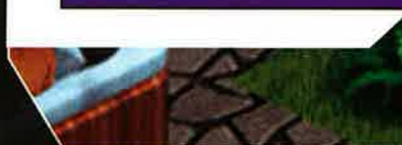
The Sims Online umożliwi nam to. Gra pozwoli kontrolować jednego Sima w całkiem sporym świecie gry, gdzie każda napotkana postać będzie kierowana przez inną osobę. Dzięki tej grze będzie można poczuć, że naprawdę żyje się w rzeczywistości Simów.

Opcji w tym produkcie jest naprawdę mnóstwo. Będzie można zbudować własny dom, założyć kasyno, bar, dyskotekę, a nawet wystawiać sztuki teatralne w teatrze, którego właścicielami zostaniemy.

Sim, którym się opiekujemy, będzie miał dość unikatowy wygląd, gdyż na wygląd naszego bohatera będzie się składać jedna z około 2300 skór i jedna z ponad 1100 głów. Do tego doliczyć trzeba setki ubrań, które mogą być stosowane w różnych kombinacjach. (Czy ten różowy sweterek pasuje do dżinsów?) :-)



The Sims On-Line
Producent: **Maxis**



Nasz podopieczny będzie mógł także chodzić na randki, zapewne także wziąć ślubów (jeżeli nawet funkcja ta nie będzie dostarczona przez autorów gry, to w krótkim czasie gracze samodzielnie to zorganizują - na tym właśnie polega urok tego typu gier).

Zawodów, w jakich będzie mogła pracować postać, podobno jest całkiem sporo. Zresztą, jak to zapowiadają twórcy, wszystko tak naprawdę zależy od graczy. Możemy np. zostać wędrownym komikiem lub nająć się w charakterze kucharza u innego gracza. Nic też nie stoi na przeszkodzie, by wraz z przyjaciółmi założyć sieć kawiarni bądź siłownię.

Nasz bohater będzie pracował i rozmawiał z innymi Simami, czasami poczuje potrzebę, by udać się do toalety lub pospać (sen jednak - dla podniesienia grywalności produktu, skrócono zaledwie do paru minut).

Tyle o idei gry, która zapowiada się ciekawie. Jednak nie tylko pomysł składa się na dobry produkt, ale też jego wykonanie. Prawdę mówiąc, obrazki prezentowane przez autorów nie zachwycają. Oprawa graficzna serii od czasów premiery The Sims nie zmieniła się: ciągle ten sam engine, podobny styl - to już zaczyna się troszkę nudzić...

Warto jeszcze dodać kilka słów o sprawach przyziemnych. Gra wymaga dobrego (szybkiego, stabilnego) i najlepiej stałego połączenia internetowego (chyba że ktoś lubi siedzieć kilka godzin dziennie, korzystając z 020... i ma kopalnię złota pod blokiem). Co prawda podczas zakupu The Sims Online dostajemy jeden miesiąc gry za darmo, jednak jeśli chcemy kontynuować rozgrywkę, powinniśmy zapłacić (na dzień dzisiejszy nie wiadomo jeszcze, ile, jednak sądzę, iż opłata ta nie przekroczy kwoty 10 USD). Nie wiem także nic o tym, by ktokolwiek zamierzał wydać tę grę w Polsce (na oficjalnej stronie producenta można ją zamówić za 49,95$).

Podsumowując: na tę grę będzie czekało naprawdę sporo osób złaknionych kolejnej części Simsów, jednak obawiam się, że względu na comiesięczne opłaty oraz wymagany stały dostęp do Internetu w grupie tej Polaków niestety nie będzie. No, chyba że TEPSA się zlituje i obniży ceny... co jo godom, no co ja godom?! Dobra, koniec pieśni.




Celtic Kings
GRA W POLSKIEJ WERSJI
PL
CENEGA
DYSTRYBUCJA W POLSCE
Kochasz strategię? Poprowadź do zwycięstwa Galów lub Rzymian.
Kochasz przygodę? Pokieruj losami wojownika Laraxa, służącego bogini wojny!
Wspaniałe połączenie RTS i RPG.
ystrybucja i polska wersja językowa
Cenega Poland Sp. z o.o.
02-234 Warszawa, ul. Działkowa 37
Tel. (22) 868 52 68 do 70. Faks (22) 868 52 60
www.cenega.pl
Opracowane przez
Русс БИТ-М
WWW.RUSSOBIT-M.RU
HAEMIMONT GAMES
© 2000-2002 Haemimont Games, Sofia, Bulgaria. Wszystkie prawa zastrzeżone. © Russobit-M. Wszystkie prawa zastrzeżone.

GATUNEK: FPP

Devastation: Resistance Breeds Revolution

SLip

Akcja gry rozgrywa się w bliżej nieokreślonej przyszłości. Kontrolę nad zdewastowanym światem sprawują potężne i dbające jedynie o własny interes korporacje. Pozostające na ich usługach siły policyjne gotowe są zdławić chociażby najmniejszy przejaw buntu. Jako że czynią to często i w niesamowicie brutalny sposób, ludzie są zniewoleni i przerażeni zarazem. Istnieje jednak nadzieja...



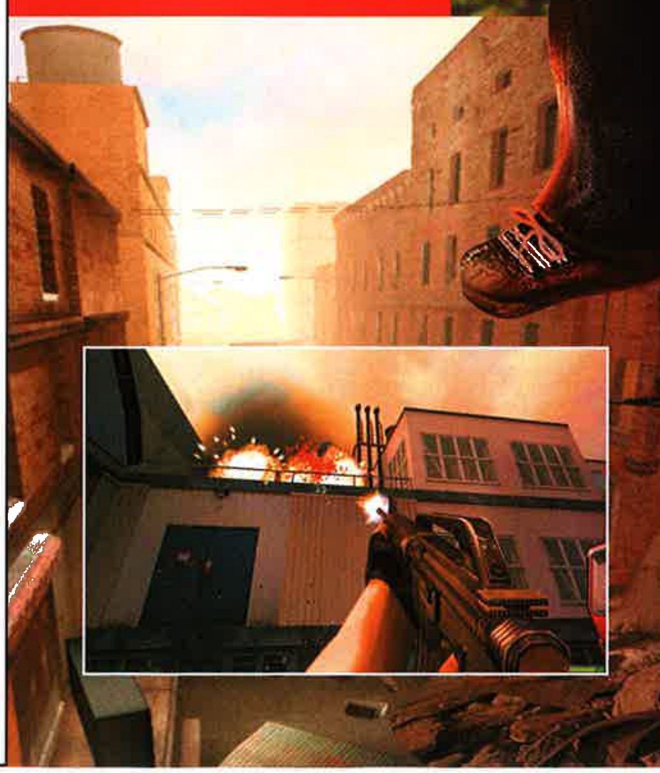
Owa nadzieja w grupie zbuntowanych ulicznych wojowników. W jej skład wchodzą osoby wywodzące się spośród liderów gangów, najemnicy czy chociażby byli żołnierze. Zważywszy na ich przeszłość, łatwo można się domyślić, że są świetnie wyszkoleni, maja spore doświadczenie i są gotowi do walki. Nie narzekają także na braki w uzbrojeniu. Potrzeba im jedynie... przywódcy. To właśnie gracz będzie musiał poprowadzić tę partyzancką grupę do walki - a wszystko to po to, by przywrócić dawny ład.

Jako że gra korzysta z nowego silnika Unreala, możemy się spodziewać nieprzeciętnego poziomu grafiki. Zresztą przypuszczenie to potwierdzają m.in. obrazki ozdabiające ten tekst. Autorzy podkreślają, że zoptymalizowali engine w taki sposób, aby jak najefektowniej ukazać różnego rodzaju wybuchy, mgłę, dym itp. Wszelkiego rodzaju efekty specjalne mają wyglądać - podobno - tak jak w produkcjach filmowych rodem z Hollywood. Cały ten przepych graficzny będziemy obserwowali, przemierzając trzydzieści dwie lokacje - dwadzieścia



single playerowych i dwanaście multiplayerowych - zbudowanych na bazie istniejących w rzeczywistości miejsc w USA i Azji.

Oprócz samego engine'u, na uwagę zasługują też zaawansowane algorytmy odpowiedzialne za fizykę ruchu różnych obiektów, których na levelach ma być pod dostatkiem. Należy przy tym zaznaczyć, że środowisko gry będzie w pełni interaktywne. Jak zapewniają autorzy, właściwie wszystko będzie można zniszczyć czy też wykorzystać jako broń. Oczywiście oprócz dość nietypowego (zależy dla kogo) :) oręża, takiego jak stłuczone butelka (popularny tulipan) wyrwana z płotu sztachety, czy też cyberszczura, który lubi rozerwać się w pobliżu ofiary, w produkcji tej znajdzie się miejsce na bardziej standardowe





wyposażenie. I tak, dostępne będą nie tylko karabiny maszynowe, broń snajperska czy pistolety, ale również broń biała, np. szpada. Łącznie będzie nam dane korzystać aż z kilkudziesięciu unikalnych rodzajów broni. Możliwe będzie też budowanie pułapek.

Zarówno w trybie single, jak i multi kluczem do zwycięstwa będzie sprawna współpraca członków drużyny. Podczas pokonywania kolejnych misji kampanii konieczne będzie i posiadanie umiejętności cichego poruszania się, i sprawnego radzenia sobie w otwartej walce. Oczywiście niebagatelny wpływ na grywalność będzie miała sztuczna inteligencja - zarówno członków naszej grupy, jak i przeciwników. Z tego, co mówią autorzy, można wywnioskować, że będzie ona na wysokim poziomie. (Ciekaw jestem, czy któryś z twórców oficjalnie kiedyś powie, że w jego grze AI będzie raczej średnia?)

Co ciekawe, dla każdej postaci z osobna programiści przygotowali unikalne mikroosobowości. Jedni będą np. ostrożniejsi, inni bardziej nerwowi etc. Jednak co ważniejsze, komputerowi przeciwnicy mają też nieźle współpracować w drużynie. Ma to o tyle duże znaczenie, że tryb multi ma polegać między innymi na rywalizacji czterech ośmioosobowych drużyn, a że nie zawsze można znaleźć trzydziestu dwóch chętnych graczy, braki z powodzeniem uzupełnimy właśnie botami. Oczywiście grać będzie można zarówno za pośrednictwem sieci LAN, jak i przez Internet. W tym drugim przypadku wystarczyć ma podobno modem 33,6 kbps.





Dystrybutorem gry na terenie Polski jest firma LEM, która zapowiedziała, że przygotuje jej polską wersję językową. Aby w nią zagrać, trzeba będzie nie tylko oddać sprzedawcy 99 zł, ale i mieć odpowiedni sprzęt. Minimalne wymagania podane przez producenta to PIII 500 MHz, 128 MB RAM, 1 GB wolnej przestrzeni na dysku oraz karta graficzna z T&L i 32 MB pamięci na pokładzie. Jeśli ktoś zamierza w pełni nacieszyć się detalami, musi mieć procek minimum 1 GHz, dwa razy więcej pamięci RAM i kartę graficzną wyposażoną przynajmniej w 64 MB pamięci.

Jako że tytuł ukazać się ma najwcześniej w pierwszym kwartale 2003 roku, jest jeszcze trochę czasu na ewentualną modernizację kompa.





Devastation: Resistance Breeds Revolution

Producent: Digitalo



SLip

XIII

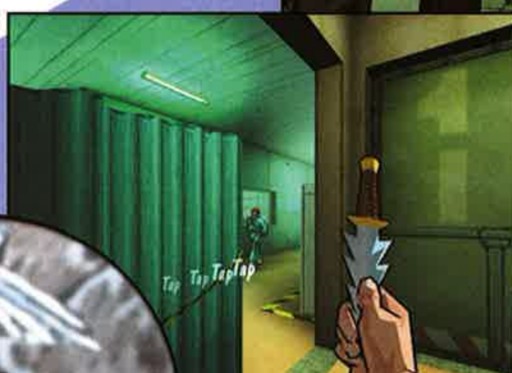
W dzisiejszych czasach rzadko pojawiają się gry, które w pełni zasługują na miano oryginalnych. Nie jestem do końca przekonany, czy głównym tego powodem jest ograniczona wyobraźnia autorów? Może być bowiem tak, że w ich głowach plącze się sporo nieprzeciętnych pomysłów, ale najzwyczajniej w świecie nieco boją się tego, jak zareagują na to gracze. Którzy - co tu kryć - są w swej masie dość konserwatywni. I zamiast w grach, pomysły te pojawiają się... w koszu na śmieci.

Czy ten wstęp - wbrew pozorom - ma wiele wspólnego z dużo mówiącym (choć raczej nie Polakom) tytułem XIII? Okazuje się, że tak, i to sporo. Otóż Ubi Soft postanowiło uraczyć graczy kolejnym FPP-kiem. Jak jednak wiadomo, tych na sklepowych półkach nie brakuje, zaś na horyzoncie widać już gromadkę kolejnych shooterów, które u fanów gatunku powodują niepohamowany ślinotok.

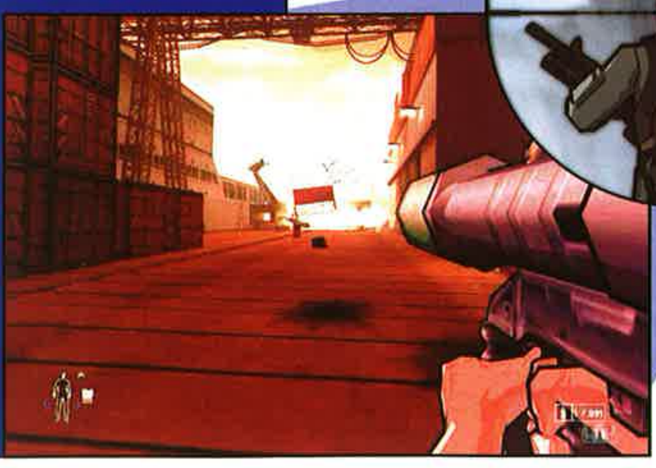
Jak poradzić sobie w dobie tak mocnej konkurencji? Jednym ze sposobów może się okazać realizacja pomysłu, z którego jeszcze nikt nie korzystał. "Smakosze żabich udek" - czyli ludzie z francuskiej firmy Ubi Soft - nie szukali daleko i postanowili stworzyć tytuł na bazie komiksu rodzimego rysownika - Jeana Van Hammera. Cóż... zagorzałym fanem tego typu sztuki nie jestem, ale wydaje mi się, że w Polsce mało kto słyszał o komiksie "XIII". Jednak co ciekawe, autorzy deklarują, że ich głównym zadaniem wcale nie było to, by ściśle oddać fabułę komiksu - lecz jego klimat.

W tym właśnie miejscu dochodzimy do sedna sprawy. W dobie, kiedy dąży się do uzyskania na ekranie komputera jak najdoskonalszej fotorealistycznej grafiki, autorzy postanowili w tym konkretnym przypadku pójść w nieco inną stronę. Już na pierwszy rzut oka na obrazkach nietrudno zauważyć, że przedstawiony tam obraz bardziej przypomina kreskówkę niżeli film akcji. To właśnie mnogość zapożyczeń z elementów komiksowego klimatu ma być głównym atutem tego tytułu.









Dość ciekawe jest to, że do stworzenia tej pozomie prostej grafiki autorzy posłużyli się mocno zmodyfikowanym silnikiem nowego Unreala. Gra ma korzystać także z technologii 'cel-shading'. Nie jest ona bynajmniej czymś nowym. Dość dobrze znają ją z kilku tytułów chociażby konsolowcy. Jednak z tego, co wiem - XIII to zarówno pierwsza gra na peceta, jak i pierwszy FPP-ek wykorzystujący na taką skalę 'cel-shading'. O mających nadać grze specyficzny klimat komiksowych zapożyczeniach wspomnę jeszcze w dalszej części tekstu. Teraz skupmy się na wątku fabularnym.

Początek historii, w której będziemy mogli wziąć udział, grając w XIII-tkę, nie prezentuje się zbyt zachęcająco. Akcja rozpoczyna się w 1980 roku, a gracz wciela się w bohatera, który budzi się na plaży i ni cholery nie wie, co tam robi i jak się w tym miejscu znalazł oraz co ma dalej z sobą począć. Wykorzystanie motywu z amnezją oraz głównego bohatera może i daje autorom sporo ciekawych możliwości, ale nie należy zapominać, że został on już użyty przynajmniej w kilku dobrych grach, np. zbliżonym gatunkowo Hitmanie. Także tatuaż na ramieniu - tytułowa XIII-ka - od razu przywodzi na myśl uroczy kod paskowy, jaki znajduje się na karku bohatera znanego ze wspomnianej gry. Zatem w tej kwestii panowie z Ubi Softu raczej nie wykazali się zbytnią oryginalnością.

W to zagramy już wkrótce...

Jak można się było domyślić, kolejne szczegóły z przeszłości bohatera poznawać będziemy w trakcie pokonywania misji. Jednak, co ciekawe, można je ukończyć na dwa sposoby. Osoby, które mało obchodzi wątek fabularny, mogą przebrnąć przez nie najkrótszą z możliwych dróg i skupić się na eliminacji kolejnych przeciwników. Ci bardziej ciekawscy powinni poświęcić na obcowanie z takimi levelami nieco więcej czasu. Dzięki temu będą mogli poznać szczegóły z przeszłości postaci. A jest się czego dowiadywać! Już po kilku chwilach zabawy okazuje się, że pan, którym kierujemy, nie jest takim całkowicie przeciętnym obywatelem. W przeszłości był pracownikiem organizacji rządowej dbającej o bezpieczeństwo USA...

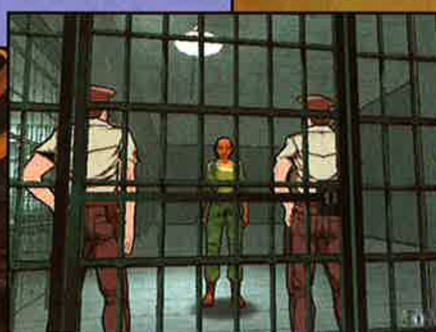
Tu należy zaznaczyć, że fabuła ma być pełna niespodziewanych zwrotów akcji i nawiązań do wydarzeń, jakie miały miejsce w rzeczywistości. Podobno twórców historii po części zainspirowała niewyjaśniona ostatecznie do dnia dzisiejszego historia zabójstwa prezydenta J. F. Kennedy'ego.

Jednak w przypadku FPP-ków - prócz fabuły, spory wpływ na grywalność ma również uzbrojenie, jakie jest dostępne w grze. Zobaczmy, jak pod tym względem zapowiada się omawiany tytuł. Autorzy informują, że do dyspozycji graczy oddanych zostanie kilkanaście rodzajów broni. Oprócz pistoletów, broni snajperskiej, karabinów (np. AK-47, M-16), do wykorzystania będą też granaty czy bazooka. Jednak na tym nie kończy się lista ekwipunku. W grze będziemy mogli się też posłużyć bronią białą. Może to być dość ciekawe, szczególnie że bohater ma np. rzucać nożem na kilka możliwych sposobów. Co ciekawe, przyjdzie nam też stoczyć walki pod wodą, gdzie pomocny okaże się harpun.



Podczas gry w XIII-kę natrafimy na misje, w których nie będziemy mogli zostać wykryci przez przeciwnika. W takim przypadku szarża z kałachem wydaje się pomysłem lekko nietrafionym. Zamiast tego lepiej użyć pistoletu z tłumikiem, wspomnianych już noży, kuszy z trującymi nabojami czy choćby własnych rąk!







Okazuje się, że jeśli uda się nam cicho podejść przeciwnika, możemy odesłać go do innego świata, skręcając mu kark. Warto także wspomnieć o tym, że ciała ofiar można podnosić i ukryć. Co więcej, ciała te służą jako tarcza!

W walce da się także wykorzystać niektóre ze znalezionych przedmiotów. W krytycznej sytuacji gracz może się posłużyć np. "tulipanem" (czyli szyjką od potłuczonej butelki). Tylko ile razy będzie trzeba potraktować czymś takim przeciwnika, aby ten wylądował na podłodze? I czy w ogóle oponenci, którzy mają - podobno - dysponować wysokich lotów sztuczną inteligencją, dadzą sobie zrobić jakąkolwiek krzywdę? Zobaczymy...

Teraz wróćmy jeszcze na chwilę do samego wyglądu gry i zaimplementowanych w niej różnego rodzaju smaczków. Jak już wspominałem, środowisko gry przywodzi na myśl kreskówki, a postacie wyglądają dokładnie tak jak te znane z komiksów. Co więcej, natrafimy tu na sporo motywów żywcem wziętych z tych magicznych zeszycików. Co mam dokładnie na myśli? Np. charakterystyczne chmurki z dialogami. Niestety nie wiadomo, czy całkowicie zastąpią one kwestie mówione, czy jedynie je uzupełnią. Również wszelkiego rodzaju odgłosy obrazowane będą przez napisy w rodzaju 'BAOOMM', 'BAM' itp.



W grze ma być również dostępny tryb multi. Ten umożliwi jednoczesną rywalizację aż trzydziestu dwóm graczom w trybach, takich jak deathmatch, capture the flag i cover-me. Dwa pierwsze każdy doskonale zna. W cover-me będą rywalizować ze sobą dwie dwuosobowe drużyny. Jedna osoba będzie musiała wykonać określone cele misji, a druga - ta pełniąca funkcję snajpera, osłaniać ją.

Jak tryb ten zostanie przyjęty przez graczy? Czy nowinki, jakimi Ubi Soft poczęstuje nas już najprawdopodobniej wiosną 2003 roku, będą nam smakowały? Pomysł i założenia wydają się co najmniej ciekawe. Jak będzie z ich realizacją? I czy uproszczona grafika nie zniechęci graczy? Przekonamy się po premierze...

XIII

Producent: Ubi Soft

GATUNEK: **MANAGER**

Championship Manager 4



Wojciech "Zombie" Ząbek



Niezmiernie zastanawiające jest to, co tkwi w sile gry Championship Manager. Tysiące tabel, setki statystyk i miliony danych. Kogo oprócz matematyków i biznesmenów może to zainteresować? Odpowiedź jest równie zadziwiająca - produkt ten ma tylu zwolenników, jak choćby Quake, Tomb Raider czy Baldurs Gate. A może więcej...







Pierwsza część najbardziej znanego obecnie menedżera piłkarskiego na świecie pojawiła się ponad dziesięć lat temu. Do chwili obecnej wydawane są rokrocznie kolejne edycje, w mniejszym bądź większym stopniu z poprawioną rozgrywką i coraz bardziej kosmiczną grywalnością. Na całym świecie powstaje mnóstwo stron tworzonych przez fanów danego produktu i znaleźć tam można sporo dodatków czy rozszerzeń. Śmiem twierdzić, że to już nie jest zwykła gra. To objawy kultu, a ten powoduje u jego wyznawców silny uszczerbek na zdrowiu.

Jedną z rzeczy, jaka najbardziej intryguje fanów tego tytułu, jest to, że najnowszą jego odsłonę zaprogramowano od podstaw, w ogóle nie wykorzystując kodu z CM3. Twórcy skrzętnie ukrywają wszelkie obrazki własnego dzieła i pilnują, by nawet najmniejsze zdjątko nie wymknęło się na światło dzienne. Przez tak długo grafika mogła się - rzecz jasna - znudzić i zmiana jest tu jak najbardziej słuszna. Pytanie jednak, czy Eidos wykona tę operację tak, jak sobie wymarzyliśmy?

Piłkarze w CM to główna siła napędowa, więc tym wypadało się zająć na samym początku. Jest już pewne, że do charakterystyki zawodników dołączą nowe parametry, oddające ich umiejętności z wadami oraz zaletami, choćby piąstkowanie, wyrzuty bramkarzy czy waga/wzrost (ważne przecież i wpływają na rozgrywkę!), jak i miejsce urodzenia.

Jako że właśnie my jesteśmy głównym źródłem dochodów naszych podopiecznych, traktujemy ich, jak nam się żywnie podoba. To, czy zawodnik pojedzie na zgrupowanie kadry też zależy od nas - możemy tego najzwyczajniej... zabronić. Poza tym dziennikarzom chwalić/ganić za dane posunięcie itd. - i właśnie takie czynniki będą powodowały negatywną wymianę słów między stronami. Sprawa konfliktów może przybrać spore rozmiary - i to również w... mediach. W razie konferencji prasowych i wypowiedzi zawodników, gdzie padnie słowo krytyki - powodowana jest lawiną złych wydarzeń. Rękoczyny, publiczne wojny na słowa i chęć opuszczenia klubu - to kilka następstw... czasem trzeba będzie zagrać twardo i wyrzucić kogoś z ekipy, ponieważ "zdrowa atmosfera" w zespole to podstawa sukcesu.

Postawiono też na większą ingerencję w sprawy klubowe. Teraz do naszego wglądu są czynniki, takie jak ustalanie ceny biletów, decydowanie o stanie i rodzaju nawierzchni i wielu, wielu innych. Każda decyzja może mieć kolosalne znaczenie w przyszłości i różnie wpływać zarówno na piłkarzy, jak i kibiców.

Jeśli komuś jednak sprawy ekonomiczne klubu nie odpowiadają, ma prawo z nich zrezygnować, by zająć się wyłącznie "trenerką". To, co mi się spodobało, to fakt, że prezes może nam zasugerować wystawienie jego pupila w wyjściowym składzie bądź zakupienie zawodnika. Można





W to zagramy już wkrótce...

powiedzieć, gdyby doszło do tego przekupstwo i sprzedaż meczu, mielibyśmy wiemy obraz futbolowego świata...

Co ważne, pojawi się tu wielce kontrowersyjna dla fanów rzecz, mianowicie podgląd meczu w trybie 2D. Gracze przyzwyczaili się już do podpatrywania spotkania za pomocą wyświetlających się komunikatów tekstowych. Pozwalało to wygenerować tysiące sytuacji, z których każda mogła mieć inne zakończenie. Teraz istnieją obawy, że będą to dość schematyczne akcje i nic więcej.

Z pewnością nie doczekamy się w grze grafiki trójwymiarowej. Protesty graczy zrobiły swoje i twórcy - słusznie - zdecydowali, by zrezygnować z takiego rozwiązania.



następny rok od nawiązania kontraktu zawodnik może jeszcze grać w obecnym klubie, a dopiero po zakończeniu sezonu przejść pod nasze skrzydła.

Nowość to też agenci piłkarscy. (Piłkarze pozostający pod ich opieką będą znacznie więcej zarabiali.) Poza tym kasety wideo. Rzeczą, która mnie zaskoczyła, a może być nie lada atrakcją, to pojawienie się zupełnie nowej opcji. Ta wprowadzi do gry z powiew świeżości. Chodzi o wykonywanie różnych zadań dodatkowych podczas rozgrywki. (Przykładowo - jeśli będziemy musieli zdobyć mistrzostwo Anglii to z Anglikami w składzie. Podobnych zadań ma być mnóstwo i na pewno nie pozwoli nam się zbyt szybko znudzić rozgrywką).





I na koniec sprawa, która z pewnością zainteresuje wszystkich. Jakie nowe ligi zastaniemy w CM4? Póki co twórcy rozważają kandydatury: austriackiej, bułgarskiej, chilijskiej, czeskiej, jugosłowiańskiej, kolumbijskiej, meksykańskiej, peruwiańskiej, południowoafrykańskiej, południowokoreańskiej, rumuńskiej, singapurskiej oraz urugwajskiej.

W celu podpatrzenia rozwoju juniorów umożliwiono rozgrywanie sparingów z drużyną rezerwową. I może właśnie dzięki temu zostanie odkryta wschodząca gwiazda twojego klubu, a w przyszłości przyczyni się do sukcesów zespołu? Poza tym można będzie organizować mecze specjalne, np. dla uczczenia odejścia wielkiej gwiazdy futbolu na emeryturę czy też mecze gwiazd (choćby Brazylia-Reszta Świata), gdzie składy to najlepsi piłkarze globu.

Jednak jeśli twoi podopieczni nie grzeszą umiejętnościami, zawsze możesz się wspierać transferami/wypożyczeniami. W CM4 wprowadzono zupełnie nowy system transferowy, z mnogością różnorodnych klauzul oraz opcji negocjacji. Zakup zawodnika z odroczoną datą realizacji transferu to jedno z nowych, i doskonałych, rozwiązań. Przez

Jak widzicie, najnowsza odsłona Championship Managera to spory krok milowy w historii sportowych gier ekonomicznych. Przedstawione tu nowości to tylko część, a których możemy się spodziewać w wersji ostatecznej. Fani oczekują tytułu już od długiego czasu, zaś twórcy zacierają z zadowolenia ręce, słusznie domyślając się, że produkt zniknie ze sklepowych półek w dużych ilościach. Nie pozostaje nic innego, jak dołączyć do kolejki i z zegarkiem w ręku oczekiwać premiery. Wam radzę to samo, a przedtem jeszcze trochę pograjcie w poprzednie edycje CM. Naprawdę warto!

CDA

Champion Manager 4

Producent: EIDOS

UWAGA!
KONKURS ZORGANIZOWANY PRZEZ REDAKCJĘ CD-ACTION I UNIPAP STRZEGOM ZOSTAŁ ROZSTRZYGNIĘTY

NAGRODY OTRZYMUJĄ:

ZESTAW KOMPUTEROWY

Magdalena Gajda; Kluczbork
Mirosław Laskowski; Łomża

KONSOLA

Paweł Czajkowski; Warszawa, Robert Ćwiertnia; Bielsko-Biała
Michał Foksa; Wrocław, Paweł Koźluk; Mielik
Marek Lewandowski; Tczów

PRENUMERATA CD-Action

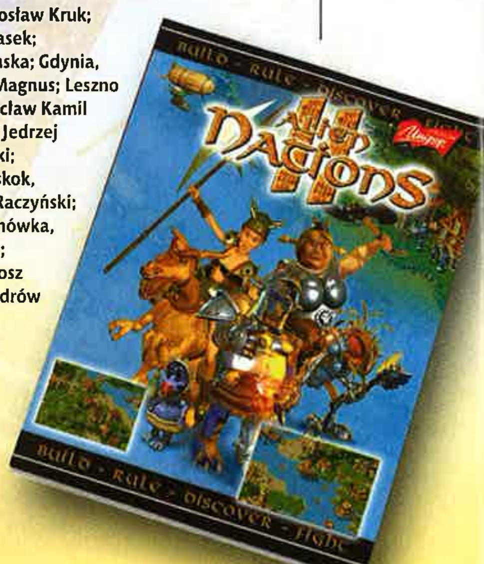
Jakub Jankowski; Sieradz
Piotr Nowakowski; Rawa Mazowiecka
Piotr Szymański; Kielce

ROLKI

Jakub Czakański; Gdańsk-Oliwa, Damian Guzik; Kraków; Maciej Iwancz; Toruń, Magdalena Kolat; Wierzchłosławice
Paeł Kozub; Olszyny, Kamil Mastalerz; Krzeszowice, Mateusz Motyl Siemianowice, Mariusz Rech; Łódź, Mikołaj Trzciński; Warszawa
Krzysztof Ubych; Chojna, Stanisław Aleksiński; Warszawa Dawid Balcerzak; Sieradz, Dawid Bardzel; Bystrzyca Kłodzka
Katarzyna Borawska; Rumia, Mariusz Chlipała; Jordanów Śląski Piotr Gładysz; Nozdrzec, Sebastian Goleski; Tomasz Mazowiecki
Grzegorz Grela; Sosnowiec, Łukasz Grochowski; Bydlin Domaniewice Kamil Krawat; Busko - Zdrój, Kamil Klaczek; Katowice
Karolina Klaczek; Katowice, Tomasz Kondrot; Rydułtowy Renata Kościółek; Sokołów Młp., Marcin Kośka; Szczecin
Urszula Kowalska; Bielsko - Biała, Grzegorz Kutrzeba; Lublin Karol Landowski; Świecie, Tomasz Lewandowski; Wąbrzeźno
Bartosz Lewiński; Gdynia, Dominik Łyczak; Kraków Mateusz Magnus; Leszno, Adam Mikołajewski; Łódź
Jędrzej Modzelewski Grójec, Michał Mojsiej Świebodzin Rafał Mrozek Gorzów Śląski, Marek Myszograj Chojnów
Ireneusz Palka Chrzanów, Michał Panek Rozdrażew Rafał Piechocki Konin, Artur Rauza Chojnów
Kacper Redlicki; Elbląg, Przemysław Rudek; Gliwice Rafał Ryszewski; Zielona Góra, Marcin Samsel; Toruń
Marek Skrypin; Legnica, Rafał Sobierajski; Łódź Krzysztof Szczucki; Elbląg, Jacek Szymczak Sokolniki
Marcin Waszak; Konin, Maciej Węglarczyk; Kraków Piotr Wojciechowski; Mielec, Piotr Załuski; Tarnów
Robert Zimnoch; Białystok, Michał Zwolenik; Sulęcin Paweł Żak; Sobolew Gończyce

GRY

Stanisław Aleksiński; Warszawa, Michał Bagiński; Dąbrowa Górnicza Patryk Biniecki; Barczewo, Arkadiusz Bochenek; Warszawa
Katzrzyna Borawska; Rumia, Karolina Brocka; Pabianice Grzegorz Brzozowski; Kobyłka Kraszewska, Kacper Chłoń; Lubin
Grzegorz Chwiej; Ulanów, Maciej Czarkowski Perlejewo Daniel Dąbkowski; Orzysz, Dariusz Dominiczak Sobienie; Jeziory
Mikołaj Duda; Łódź, Piotr Głogowski; Radom, Sebastian Grochowski; Bydlin Domaniewice
Tomasz Grzempczak; Środa Wlkp., Piotr Ichniowski; Tcze Dominik Iskrzycki; Bielsko-Biała, Paweł Jach; Jędrzejów
Łukasz Kaczor; Dąbrowa Górnicza, Maciej Kałużny; Warszawa Jakub Kamola; Puławy, Kamil Kamola; Puławy,
Krzysztof Kardyl; Pcim, Łukasz Komendarczyk; Częstochowa Michał Korzemski; Żyrardów, Renata Kościółek
Piotr Kośka; Szczecin, Krzysztof Kozłowski; Otwock, Piotr Król; Bydgoszcz, Radosław Kruk;
Kędzierzyn Koźle, Rafał Kuć; Tęczynek, Kamil Lach; Bydgoszcz, Maciej Lasek;
Brzozów Marek Lewandowski Tczów, Blanka Lewińska Gdynia, Małgorzata Lewińska; Gdynia,
Agnieszka Linetty Poznań, Łukasz Łodzian Dobrzeń Wlk. J. Łuczak; Łódź, Mateusz Magnus; Leszno
Krzysztof Majorowski; Rydułtowy, Michał Mazoń; Kraków, Piotr Mazurek; Wrocław Kamil
Melcz; Gliwice, Łukasz Mędrzycki; Wołomin, Adam Mikołajewski; Rydzowa Jedrzej
Modzelewski;Grójec, Rafał Mrozek; Gorzów Śląski; Sebastian Muszalski;
Gdańsk - Zaspa, Ireneusz Palka; Chrzanów Artur Podleśny Wołomin Przeskok,
Angelika Praska; Gliwice; Anna Raczyńska; Ostrowiec Świętokrzyski Mateusz Raczyński;
Ostrowiec Świętokrzyski, Piotr Repetowski; Iwkowa Maciej Różański; Cyganówka,
Artur Sadowski; Skrzew, Paweł Sawoń; Białystok Damian Sienkiewicz;
Kostrzyn, Michał Siwanowicz; Płock Arkadiusz Sobański; Kłobuck, Bartosz
Stompor; Iłża, Andrzej Szczurek Świątniki Górne Maciej Szrejber; Aleksandrów
Kujawski, Dominik Szymański; Piaseczno Damian Tkaczyk; Sławno,
Adam Trzaskawa; Gdańsk, Jakub Tyburski; Kazanów
Grzegorz Wachowicz; Warszawa, Michał Walczak; Zbąszynek,
Damian Wamil; Przysucha Zofia Wasilewska; Konin, Maciej
Węglarczyk; Kraków, Paweł Wasilewski; Legnica
Marcin Wojciechowski; Bielsko-Biała, Dominik
Woltman; Konin, Michał Wójcik; Grębów, Mateusz Zakrzewski;
Bytom, Wojciech Zalewski; Poręba Piotr Załuski; Tarnów,
Piotr Ziabrowski; Warszawa, Robert Zimnoch; Białystok
Mariusz Ziółkowski; Łódź



GRATULUJEMY!

KONKURS KOSMICZNY



Dla 10 najlepszych - gra Hegemonia - Żelazne Legiony



konkurs SMS-owy:

Aby wziąć udział w konkursie, należy poprawnie odpowiedzieć na pytanie:

Hegemonia to:

a turowa strategia w klimatach Master of Orion
b symulator kosmicznego myśliwca
c RTS - połączenie Homeworlda z Imperium Galactica

W konkursie udział wezmą osoby, które SMS-em prześlą prawidłową odpowiedź pod numer 7164.
Treść SMS-a proszę wpisać według schematu:

CA.HE.X

Gdzie X oznacza właściwą odpowiedź - do wyboru a, b lub c

UWAGA!
Koszt wysłania SMS-a to 1 zł + VAT - czyli dokładnie tyle, ile wysłanie kartki pocztowej.
W losowaniu nagród pod uwagę wzięte zostaną tylko i wyłącznie zgłoszenia wysłane SMS-em o treści zgodnej z podanym wzorem.
Liczba SMS-ów wysłanych od pojedynczego uczestnika konkursu - nieograniczona.

Fundatorem nagród jest LEM.

GATUNEK: PLATFORMER

Indiana Jack



Inquisitor

Wielkie zło pojawiło się nad kolorowym, bajkowym światem zamieszkanym przez fioletowe słonie, żółte żyrafy, bociany o czerwonych dziobach i inne zwierzaki.

Pewnego słonecznego dnia nad krainą zwierzaków pojawił się cień wielkiego straszydła. Był to potężny i przerażający czarnoksiężnik, który postanowił zostać panem tej krainy. Nikt mu się nie oparł, ale magowi to nie wystarczyło. Postanowił przeobrazić wszystkie dobre i przyjazne stworzenia w niebezpieczne oraz gwałtowne potwory, które zostaną jego sługami i żołnierzami.

Złe dni nastały w krainie zwierząt i być może historia ta skończyłaby się niezwykle smutno, gdyby nie mała małpka - Indiana Jack. Tylko ona postanawia walczyć z przerażającym złem. Jest wystarczająco szybka, aby umknąć magii czarodzieja i na tyle zręczna, by wyprowadzić go w pole. Jest bowiem sposób, który pozwoli przełamać czar i potęgę maga. Cztery mistyczne artefakty ukryte gdzieś pośród dwunastu krain - połączone razem mogą zgnieść złego. Trzeba je tylko odnaleźć. Bagatela!

Gry platformowe, do których należy Indiana Jack, cieszą się wśród najmłodszych użytkowników niesłabnącym powodzeniem. Wystarczy tylko przypomnieć niezapomniane Gex: Enter the Gecko, Pandemonium, Croc (1 i 2 część) Frogger 2, przesławne Rayman, Sonica 3D itd. Wszystkie one miały kilka cech wspólnych. Odlotową bajkową grafikę, bijące po oczach kolory i olbrzymią grywalność. Te cechy ma również polski Indiana Jack, która to gra dotrzymuje kroku utytułowanym pobratymcom.

12 etapów, w trakcie których Indiana Jack przeżywa mnóstwo przygód i musi sprostać wielu zadaniom.

Na niektórych etapach są to śliskie lodowe kry - na te trzeba skakać w taki sposób, aby nie umoczyć ogona w zimnej wodzie. Lodowe bloki niekiedy ruszają się i przemieszczają, co jest dodatkowym utrudnieniem. Innym zagrożeniem dla małpki są ostre jak igły sople, które w każdej chwili mogą spaść na głowę Indiany. Nie mniejszy problem stanowią chybotliwe liście i wybuchające żołędzie w kolejnej, już cieplejszej krainie. Zaś w każdej spotkamy zaczarowane przez maga zwierzaki, które starają się przeszkodzić małpce.



Niektóre, jak np. słonie, barany lub krowy próbują staranować małą małpkę. Inne, na przykład pingwiny i bociany, korzystają z ostrego dzioba. Są zarówno stworzenia latające, jak też małe zwierzaki - te można np. nadepnąć (jeże). Jeśli Indiana zderzy się z takim zaczarowanym zwierzakiem, traci część życia. Można jednak tego uniknąć, i to na kilka sposobów.

Pierwszy to po prostu stuknięcie zwierzaka (Indiana może uderzać łapkami). Na sługę maga można również skoczyć i dosłownie - wbić go w ziemię. Jeśli małpka znajdzie banany lub ciasteczka, wykorzysta je jako broń (do rzucania). Pokonany przeciwnik to jedna śnieżynka w kolekcji Indiany Jacka. 100 takich śnieżynek daje małpce dodatkowe życie. Warto dodać, że w zależności od kalibru przeciwnika lub stopnia trudności zadania (śnieżynki można dostać również w inny sposób) zyskujemy od 1 do 10 śnieżynek. A to umożliwia szybsze zebranie odpowiedniej ich liczby. Indiana zbiera także serduszka oraz pomarańcze. Te pierwsze poprawiają jego kondycję (podczas każdego zderzenia z przeciwnikiem Indiana traci jedno serduszko), natomiast pomarańcze oznaczają bonus - ekstra życie! Znaleźć je oczywiście nieco trudniej niż zwykłe bonusy, bowiem często są ukryte w niedostępnych miejscach.

Niemal na każdym kroku trafiają się skrzynki, a bywa, że nawet całe ich rzędy. Podobnie jak w Crocu, można je rozbić, skacząc na nie z góry. W środku znajdują się bonusy (np. apteczki), ale zdarza się również, że nagroda zostaje okupiona poważnymi stratami. Niektóre pudła mają skłonność do wybuchania tuż pod nogami małpki, co oczywiście nie poprawia jej samopoczucia. Na szczęście oznaczono je wykrzyknikami - dlatego da się uniknąć wybuchowej niespodzianki.

Kwestię zapisu gry rozwiązano w dość typowy (ale czy dla PC?) sposób. Nie możemy tego zrobić w dowolnym momencie, lecz jedynie w pobliżu drogowskazów. I w przypadku gdy Indiana zginie, będzie można załadować grę właśnie od tego miejsca. Na szczęście drogowskazy rozmieszczono dość blisko siebie.

Specyficzna grafika oraz stylistyka lokacji, które przypominają wioskę Smerfów lub oprawę graficzną z Alien Paranoi - to plusy gry. Równie dobra jest tu muzyka. W trakcie zabawy zauważamy kilka niedociągnięć, jak np. to, że niemożliwe jest spojrzenie za siebie, a co za tym idzie - zebranie pominiętych fantów. Błędy te zostaną zapewne usunięte w ostatecznej wersji tytułu. Jak na razie Indiana Jack zapowiada się na naprawdę udany i zabawny platformer dla dzieci.

INDIANA JACK
Producent: Techland



Młodszy kolega Croca w akcji

GAME WALKER



W tym numerze wszystkie gry komentuje jeden człowiek (zgadnijcie - kto...) i patrzy na nie tak subiektywnie jak tylko można. Zatem niejednokrotnie opinie te i oceny mają niewiele wspólnego z tym, co napisali autorzy recenzji na temat poszczególnych tytułów.

Ale dzięki temu macie pełniejszy obraz danej gry...



Age Of Sail 2: Privateer's Bounty

Gatunek: sim ■ **Ocena:** 6+ ■ **Wymagania:** PIII 450, 64 MB RAM, WIN 98/ME/XP ■ **Główna zaleta:** nowe jednostki ■ **Największa wada:** graficznie odstaje od peletonu



W skrócie:

Hm - głównie dla fanów Pirates. W sumie gra jest troszkę dziwna, bo trochę za mała jak na oddzielny tytuł - a jakby za duża na samodzielny dodatek. A propos dodawania - dołożono m.in. nowe jednostki, z których niektóre są, hm, nieco postmodernistyczne. O ile przełknę jeszcze łodzie podwodne na początku XIX wieku, to już wykorzystanie balonów jako bombowców budzi moje lekkie zdziwienie. Ale w końcu chodzi o to, by była zabawa - a te nowe jednostki niewątpliwie ubarwiają rozgrywkę. Gdyby tylko jeszcze ciut bardziej dopracowano grafikę... a tak - dla mnie 6.



Combat Mission 2

Gatunek: RTW ■ **Ocena:** 7 ■ **Wymagania:** P500, 64 MB RAM, Windows 95/98/ME/XP/00, akcelerator 16 MB ■ **Główna zaleta:** to nadal bardzo dobra gra ■ **Największa wada:** żerowanie na sukcesie poprzedniej części



Sequel gry, która zwaliła z nóg Mac Abrę, nie zachwyca. Po dwóch latach oczekiwania dostaliśmy bowiem grę pod względem zasad i grafiki niespecjalnie różniącą się od poprzednika. Do tego twórcy gry świadomie wypuścili (za słoną cenę!) produkt niedopracowany - co prawda, wady wykryją tylko maniacy militariów z okresu II wojny - beztrosko obiecując, że za parę miesięcy wydadzą patch, który wyprowadzi wszystko na spokojne wody. Dodawszy numer, jaki wycięto Polakom (1 misja w całej grze, a do tego rosyjskie mundury!), uzyskujemy niezbyt imponującą całość. Oficjalna cena gry wynosi 55$ - ja kupiłbym ją za - góra - 15...



Dino Island

Gatunek: sim ■ **Ocena:** 7 ■ **Wymagania:** PII 266, 64 MB RAM, Win98/Me/00/XP, akcelerator z 16 MB ■ **Główna zaleta:** dinozaury? ■ **Największa wada:** wtórna, nie wciąga



W skrócie:

Co się dzieje, trzy gry z dinozaurami w ciągu trzech miesięcy? Nie rozumiem. Nie rozumiem też za bardzo, za co recenzent dał grze aż 7 - podczas gdy ja, przy maksimum dobrej woli, wdrapałbym się w okolice 5, 5+. Nie ma bowiem w tej grze ani nowatorskiego pomysłu (ot, symulacja zarządzania ZOO - ale na wybiegach mamy dinozaury), ani wykonania. Wszystko już było. A czasem nie dość, że było, to było zrobione dużo lepiej. Do tego - jak dla mnie - nieco za dużo wtrętów edukacyjnych... nie polecam. No, chyba że komuś, kto dopiero raczkuje jako "ekonom" - wtedy gra może spełniać rolę trenażera. Ewentualnie dla dzieciaków?



Hitman 2

Gatunek: TPP/FPP ■ **Ocena:** 8+ ■ **Wymagania:** PII 550 MHz, 128 MB RAM, Win 98/2000/XP, akcelerator: 16 MB ■ **Główna zaleta:** grywalność i klimat ■ **Największa wada:** są tylko drobne wady



W skrócie:

Najemny zabójca... no, nie jest to gra dla każdego. Epatuje przemocą, propaguje nader negatywne wzorce. Nie jest to gra, jaką polecałbym dla dzieci pod choinkę. Ale dla tych, którzy cenią czarny humor, nie lubią Rambo i uwielbiają Thiefa oraz mają już głowę i paręnaście latek na karku - będzie jak znalazł. Nie powiem, bym w tej grze specjalnie gustował. Ale ma styl i specyficzny nastrój.



Iron Storm

Gatunek: FPS ■ **Ocena:** 7+ ■ **Wymagania:** PIII 600 MHz, 128 MB RAM, akcelerator: 32 MB ■ **Główna zaleta:** pomysł i realizacja ■ **Największa wada:** tylko dla orłów :(



W skrócie:

Historia alternatywna? Uwielbiam! Zatem gry osadzone w świecie, w którym historia potoczyła się inaczej (tu: mamy lata 60 XX wieku, a ciągle trwa PIERWSZA wojna światowa), przyjmuję ciepło. Do tego można wcielić się w snajpera? Pasuje mi! (Mówcie mi "Kamper"). :) Zatem z przyjemnością pograłem w Iron Storma, który opowiada właśnie historię snajpera, osadzoną w alternatywnej rzeczywistości. Jednak nie mogę nie zauważyć, że gra ma (jak dla mnie i jak na strzelaninę) znacząco zawyżony poziom trudności - co dla niektórych może być zaletą - oraz że "chrupie" na sprzęcie, na którym normalnie gry nie chrupią, a już przynajmniej nie w 800 x 600. (C933, 256 MB RAM, GeForce 2). Ale jak masz coś lepszego, szybki refleks i dużo cierpliwości - strzelaj w ciemno. :)



Need for Speed: Hot Pursuit 2

Gatunek: samochodówka ■ **Ocena:** 6+ ■ **Wymagania:** PII 450 MHz, 128 MB RAM, Win 98/2k/Me/Xp ■ **Główna zaleta:** grafika ■ **Największa wada:** to już nie symulator



W skrócie:

W naturze zawsze dzieje się tak, że coś rośnie, osiąga szczyt swych możliwości, po czym zaczyna mniej lub bardziej szybko obumierać. Tę trzecią fazę możemy niestety zaobserwować na cyklu Need for Speed. Najnowsza część tej sagi nadal zachwyca wspaniałą grafiką, nadal potrafi na wiele godzin przykuć do ekranu - ale widać też objawy "zmierzchu bogów". Raz, że gra wyraźnie dryfuje w stronę dość trywialnej zręcznościówki kosztem realizmu jazdy i reakcji bryk. Dwa, że - co się normalnie w głowie nie mieści - w grze NIE zaimplementowano widoku oczyma kierowcy (zza kokpitu).



NHL 2003

Gatunek: sportowa ■ **Ocena:** 7+ ■ **Wymagania:** PII, 128 MB RAM, akcelerator: 16 MB ■ **Główna zaleta:** nadal piękna ■ **Największa wada:** gorsza niż rok temu



W skrócie:

Jak zobaczyłem skwaszoną minę Elda, grającego w NHL 2003, wiedziałem, że nie jest (za) dobrze. Ta sama historia, co z NFS - gra zaczyna sama się pożerać, do tego tracąc klasę. Kolejna odsłona NHL wygląda - dla mnie - jak coś zmajstrowane z odrzutów z poprzedniego odcinka. Grafika jakby gorsza, muzyka gorsza bez wątpienia, wyraźnie przesunięcie w stronę arcadowego trzaskania goli, zamiast uczciwej symulacji. Naturalnie jakieś zmiany na plus też są - ale to głównie kosmetyka (lepsze animacje ruchu - dla przykładu). Jako całość - gra doluje.

Władca Pierścieni

Drużyna Pierścienia



Najwspanialsza z powieści doczekała się wersji komputerowej. Przeżyj raz jeszcze epicką przygodę, tym razem spoglądając na Śródziemie oczyma Froda, Aragorna lub Gandalfa. Znajdziesz tu znajome krainy, przerażających wrogów i ulubione postaci z książek. Wersja PC dostępna będzie w polskiej wersji językowej.



www.play-it.pl

PlayStation 2 · Game Boy Advance · PC CD-ROM PL Polska wersja

Prisoner of War



Gatunek: akcja/sim/TPP/przygodówka ■ **Ocena:** 7+ ■ **Wymagania:** P500 CPU, 128 MB RAM, Windows 98/ME/2000/XP, DirectX 8.1, akcelerator: 16 MB ■ **Główna zaleta:** pomysł, klimat ■ **Największa wada:** dłużyzny w tempie akcji



W skrócie:

No, tego jeszcze na PC nie mieliśmy - ucieczka z obozu jenieckiego, podczas II wojny światowej. Do tego preferowane jest myślenie, kombinowanie itd., a nie brutalna siła. Szkoda więc, że gry nie zrobiono na lepszym engine'ie (grafika taka sobie, prawdę mówiąc), a scenarzyści nie zadbali o to, by cały czas trzymać gracza w napięciu. Zdarzają się bowiem chwile, gdy po prostu snujesz się po obozie, czekając aż np. zapadanie zmierzch - bo wtedy masz się spotkać z kimś, kto ma skombinować lewe papiery. No, chyba że scenarzystom chodziło właśnie o to, by pokazać, jak nudne było życie jeńca? To wtedy niewątpliwie im wyszło. Tak czy inaczej - gra mi się BARDZO podoba. 8, 8+ dam bez namysłu. Po namyśle może nawet dociągnę do 9? Póki co - gram.

Sims - Zwierzaki



Gatunek: sims ■ **Ocena:** 7 ■ **Wymagania:** PII 233 MHz, 32 MB RAM, akcelerator: 2 MB ■ **Główna zaleta:** no - zwierzaki ■ **Największa wada:** nadal nie poprawiono starych błędów



W skrócie:

Ni diabła nie rozumiem, co ludzie widzą w Simsach. Może dlatego, że mam alergię na reality show, bo cóż może być nudniejszego niż robienie w grze/oglądanie w TV tego samego, co robię w życiu? Widzieliście kiedyś drwala, który dla relaksu rąbie drzewo na opał? A do tego - dla mnie - sprowadza się idea Simsów. No, ale miliony ludzi na całym świecie mają moje opinie w ogólnym poważaniu i jarają się tą gierką, z zachwytem instalując n-ty dodatek. Tym razem możemy w domu hodować rozmaite zwierzaki i uprawiać ogródek. Fantastycznie! :) Ciekawe tylko, czemu po kilku latach producentom gry nie chciało się poprawić byków, na które gracze narzekają od kilku lat? (Np. postacie nie bardzo radzą sobie ze znajdowaniem najkrótszej drogi.) Ja tu się wstrzymam od głosu - trudno oceniać coś, czego się nie rozumie...

Soccer Manager



Gatunek: menedżer ■ **Ocena:** 6 ■ **Wymagania:** PII 300, WIN 98/ME/2000/XP, akcelerator: 8 MB ■ **Główna zaleta:** da się grać ■ **Największa wada:** wtóóóóóóórna



W skrócie:

Jako że od menedżerów sportowych trzymam się z daleka, pozwolę sobie tutaj zacytować autora recenzji: "powtórka z rozrywki, bowiem panowie, którzy cztery lata temu stworzyli Director Of Football, zrobili teraz grę niemal identyczną. Tylko menusy są ładniejsze i bardziej funkcjonalne". Myślę, że nic więcej dodawać nie trzeba.

Star Trek Command 3



Gatunek: sim/RTS ■ **Ocena:** 7+ ■ **Wymagania:** PII 500 MHz, 128 MB RAM, akcelerator: 16 MB ■ **Główna zaleta:** złożoność i możliwości działania ■ **Największa wada:** walka w dwóch wymiarach



W skrócie:

Niedawno daliśmy wam pierwszą część tej strategii osadzonej w uniwersum Star Treka. Sami oceńcie, jakie postępy zrobiono przez te lata. I czego nie zrobiono, mimo że należało np. A powinni - bezwzględnie - wprowadzić w końcu trzeci wymiar w sekwencjach walk. Od czasu Homeworlda kosmiczne strategie, w których nie ma PRAWDZIWYCH trzech wymiarów, traktuję z dystansem. Cóż - zabawa, w której nasz kosmolot zachowuje się niczym przesuwany po planszy żeton (nawet jeśli jest to doskonale wykonana plansza i rewelacyjnie wyglądający żeton), nie daje mi już satysfakcji. Stąd STC 3 niestety nadal pozostaje - dla mnie - ZALEDWIE adaptacją gry planszowej. Doceniając złożoność gry i mnóstwo dostępnych tam smaczków - dałbym jej górą 7/10.

The Partners PL



Gatunek: sim ■ **Ocena:** 9 (polonizacja) ■ **Wymagania:** PII 300, 64 MB RAM, Win 9x/2000/XP, akcelerator: 16 MB ■ **Główna zaleta:** spolszczono nawet piosenkę w intrze! ■ **Największa wada:** że się nie ma czego czepić :)



W skrócie:

Tak, muszę się zgodzić z recenzentem, że rzeczywiście trudno jest napisać coś o polonizacji gry w momencie, gdy jest ona właściwie bezbłędna. A to ma miejsce w przypadku lokalizacji Partnerów. Cenega ostatnio zebrała od nas baty za lokalizację Beach Life'a - ale tu pokazali drugie, lepsze oblicze. Na siłę zawsze jakieś babolki się znajdzie - wiadomo. Ale patrząc obiektywnie: 9 to ocena zasłużona.

The Thing



Gatunek: survival horror ■ **Ocena:** 9 ■ **Wymagania:** PII 400 MHz, 64 MB RAM, Win 98/2000/Me/Xp, akcelerator: 3D ■ **Główna zaleta:** kliiimat! ■ **Największa wada:** niedoróbki techniczne



W skrócie:

W naszej redakcji utworzyły się dwie frakcje. Pierwsza widzi w Thing wyłącznie wady, niedoróbki techniczne (a jest ich troszkę) i klasyfikuje go jako trywialną strzelaninę. Ci drudzy, niespokojnie rozglądający się na boki i podejrzliwie patrzący na rozmówcę, koncentrują się przede wszystkim na klimacie - a ten aż mrozi szpik w kościach (niektórym nawet pęka szkliwo na zębach). Ja zaliczam się raczej do drugiej grupy. Dla mnie, The Thing to naprawdę zarąbisty horrorek. Może nie dałbym tak wysokiej oceny jak Iwan, bo wnerwia mnie parę rzeczy (oraz rozśmiesza spolszczenie instrukcji - poplakałem się ze śmiechu nad niektórymi sformułowaniami). Ale mocną ósemkę dam bez większego wahania.

Unreal Tournament 2003



Gatunek: FPP ■ **Ocena:** 9 (i znak jakości) ■ **Wymagania:** Win 98/Me/2000/XP, 733 MHz, 128 MB RAM, akcelerator: 16 MB ■ **Główna zaleta:** perfekcyjna grafika ■ **Największa wada:** za wiele bajerów, za mało klimatu



W skrócie:

A teraz to się pewnie mooooocno narażę fanom UT. Ale wiecie co - dla mnie, ta gra jest... przebajerowana. Za dużo kolorków, światełek, efektów itepe. Z całym szacunkiem, ale z dość mrocznego UT zrobił się taki "diskopolowaty szuter". Wszystko naturalnie wygląda tam pięknie - ale gdzie ten klimat rodem z pierwszej części? Z całym szacunkiem dla konsol - UT 2003 wygląda, dla mnie właśnie jak perfekcyjnie zrealizowana konsolowa strzelanka. Jak to mówią w Idolu - jestem na "nie". Z dużym bólem dam 7. Z bardziej trywialnych rzeczy: potrzeba duuużego dysku (instalka coś koło 3 GB) i dużo pamiątki (256 to w sumie nie za wiele) - ale z drugiej strony, gra chodzi i na C500 + GF1 + 256 MB RAM. Choć naturalnie 2x szybszy procek i GF3 mile widziane.

Wersal 2 PL



Gatunek: przygodowa ■ **Ocena:** 6+ (polonizacja) ■ **Wymagania:** PII 450, 64 MB RAM, Win 9x/XP ■ **Główna zaleta:** ogólnie jest w porządku ■ **Największa wada:** dużo rozmaitych niedoróbek



W skrócie:

I jeszcze raz lokalizacja wykonana przez Cenegę. Tym razem wyszło im raczej średnio. Lektorzy są tacy sobie, a rozmaite niedoróbki (nazwanie szpady mieczem czy przerobienie stajennego na... pana młodego (!!!)) mocno zgrzytają w zębach. Podobnie jak niektóre kwiatki stylistyczne typu "tajna żona". Hm. Patrząc jednak obiektywnym okiem recenzenta, owe wpadki za bardzo w grze nie przeszkadzają, szczególnie tym, co nie są specjalnie wyczuleni na niuanse języka polskiego. Dla mnie: - 5.


CD-R HAWK
Hawk logo is a trademark owned by Hawk, Inc. Los Angeles, California - Manta is the exclusive distributor for Hawk, Inc. products in Europe
Hawk™
arametry techniczne dorównujące
pecjalistycznym płytom Audio
łużącym do nagrywania
ysokiej jakości dźwięku
oskonałej jakości folia srebrna
ako nośnik właściwy
ajtrwalsza, spośród
ostępnych na rynku nośników,
arstwa serigraficzna
wierzchni nadruk i ochrona
łaściwego nośnika foliowego przed
szkodzeniami mechanicznymi)
oskonałe wyważenie
0-krotna
rędkość nagrywania
Wypali ?
Na pewno !
700 MB
10 PCS
50 PCS
25 PCS
CD-R Hawk Specyfikacja:
Pojemność ... 700 Mb +0,1
Czas nagrywania ... 80 min
Średnica dysku ... 120 mm ±0,1
Średnica otworu ... 15 mm
Grubość ... 1,2 mm
Średnica powierzchni nagrywania ... 44,7 mm – 118 mm
Materiał nośnika ... poliwęglan
Warstwa zapisu ... ftalocyjanina
Warstwa odblaskowa ... srebro
Warstwa ochronna ... lakier pochłaniający prom. UV
Procent odbicia ... >65%
Szukaj w sklepach na terenie całego kraju!
Sprzedaż wysyłkowa „Hawk” tel. (022) 332-34-52, Pon. - Pt. w godz. 10 -18
dostawa w 24 godziny! Sklep internetowy: www.hawk.com.pl
Wyłączna dystrybucja na rynku polskim: MANTA Multimedia Sp. z o.o.
ul. Matuszewska 14 bud. 4, 03-876 Warszawa, kontakt: tel.: +48 22 332 34 50, fax: +48 22 332 34 60
e-mail: manta@manta.com.pl, www.manta.com.pl

Unreal Tournament 2003

GATUNEK: FPS



■ gem

Premiera Unreal Tournament 2003 to wydarzenie, które bezpiecznie można przyrównać do pojawienia się supernowej na nocnym niebie. Mowa przecież nie o czymś, co tak naprawdę interesuje jedynie jego twórców i wydawców, lecz o sequelu jednego z wielkiej trójcy first-person shooterów. Mowa o grze, która bez wątpienia zburzy chwiejną równowagę, jaka wykształciła się na światowej scenie miłośników gier tego typu.

Ogry takie jak Unreal Tournament każdego ranka i wieczoru modli się każdy recenzent, by potem, gdy już dostanie taką w łapki, przerazić się ogromem stojącego przed nim zadania. Problem, z jakim spotyka się recenzent mierzący się z gigantem tego formatu, to nie tylko fani, ostrzący język i pazury w oczekiwaniu na choćby najdrobniejsze nieścisłości w recenzji. Ważne jest również to, że trudno wyczuć, kiedy tak naprawdę produkt tego typu jest gotowy, by poddać go osądowi. Jego tworzenie nie kończy się przecież w chwili premiery. Pewne jest jak to, że słońce wstaje na wschodzie, iż powstaną łatki usprawniające to, co od początku wzbudzi zastrzeżenia, i wypełniające luki wskazane przez fanów.

W przypadku Tournament 2003 (w wersji 2136, a więc spatchowanej) drugi z problemów właściwie nie istniał. W przeciwieństwie np. do Battlefield 1942 tytuł ten był niemal w pełni przygotowany do podboju świata zarówno w single, jak i multiplayerze. Widać, komentarze, jakie pojawiły się po wypuszczeniu dema (które, nawiasem mówiąc - było towarem tak poszukiwanym, że odnotowano wyraźne spadki transferów w całym Internecie!), znalazły posłuch w firmie Epic, a to wpłynęło na jakość produktu finalnego.



Wielkie nadzieje

Przyjęcie Unreal Tournament 2003 przez fanów było mimo to zupełnie różne od tego, z jakim spotkał się wydany nieco ponad trzy lata





Sequel lepszy od oryginału!





temu poprzednik. Tamten w gruncie rzeczy zjawił się niespodziewanie (planowany zrazu jako łatka Unreala, następnie dodatek, by skończyć jako pełnoprawny pudełkowy produkt), a jego sukces zaskoczył nawet Epic. Nic dziwnego, że i fani, którzy nie byli w stanie uwierzyć, iż to dzieło tych samych programistów, co zrobili tryb multiplayer w Unrealu, zachłystywali się z zachwytu.

Unreal Tournament 2003 wyczekiwany był niecierpliwie od przynajmniej roku i natychmiast po premierze poddany zmasowanemu atakowi ze strony wielbicieli czujących, że nie sprostał projekcjom ich wybujałej wyobraźni. Zarzucili mu m.in. to, że... jest shooterem FPP, a nie... no, czymś więcej, przy czym nikt nie potrafił sprecyzować, o co tak naprawdę chodzi. A to przecież tak, jak gdyby oczekiwać po fabryce samochodów, że po sukcesie jednego modelu całkowicie przestawi się na wodoloty. Prawdą jest natomiast, że ci, co oczekiwali postępu geometrycznego w każdym aspekcie gry - zawiodą się. Bo nowy Unreal Tournament to stary Unreal Tournament - tyle, że w całkowicie odmienionej, godnej XXI stulecia i nowych generacji kart graficznych oprawie. Jednocześnie, co należy podkreślić już teraz - jest on równie, a może i bardziej satysfakcjonujący niż poprzednik.

Epic wciąż pozostaje tryb ultra high detali, który czeka na pierwsze karty oparte na chipsetach NV30!

Nie sposób też nie dostrzec prawdziwego przełomu technologicznego, jaki dokonał się wraz z Tournament 2003 w dziedzinie animacji komputerowych. Unrael Tournament 2003 jest pierwszym znanym mi tytułem wykorzystującym technologię animacji szkieletowej (postać "łamie się" tak jak powinna) i niemal bezbłędny system kolizji obiektów. (Właściwie nie zdarzają się "wbicia" w ściany.) Do tego dochodzi system rzeczywistej fizyki obiektów - Karma. Wszystkie one zaś umożliwiły powstanie systemu rag-doll, przejmującego kontrolę nad postaciami w momencie ich śmierci - dzięki czemu ciała padają, odbijają się, łamią i skręcają w satysfakcjonująco wiarygodny sposób!

Przy okazji postaci zaś nie sposób nie wspomnieć o tym, że prócz tego, iż są cudownie szczegółowe, części z nich nigdy wcześniej nie było. Uśmiechnięty Mr. Crow, modele stylizowane na władców starożytnego Egiptu czy insektoidy w miejsce Skaarjów to tylko kilka przykładów na to, że inwencji artystom

Nowe, darmowe, oficjalne!

Więcej! Chcemy więcej! - wołali fani. Proście, a będzie wam dane! - odkrzyknął Epic. I słowo ciałem się stało (stanie), bo już wkrótce udostępniony zostanie darmowy 170-megabajtowy bonus-pack, w którym znajdzie się wszystko to, co miało znaleźć się w wersji pudełkowej Tournament 2003 (m.in. kolejne mapy), a po prostu nie załapało się na premierę.





Krwawy sport

W terminach grywalności Tournament 2003 to coś z pogranicza wcześniejszego Tournamenta i Quake III Areny. Fanów tego ostatniego ucieszy zapewne to, że wyraźnie wzrosło tempo gry i akcja-bez-przerw nabrała charakteru, w którym gracz reaguje na poziomie rdzenia kręgowego! Jest tak szybko, że gdyby każdemu z graczy dodać minimalny ślad świetlny, to mapa widziana z góry przypominałaby słój z kijankami w gotującej się wodzie. Zmienił się także odrobinę charakter gry. Ukłonem w stronę politycznej poprawności, zwłaszcza w obliczu wszystkich dramatycznych zdarzeń na świecie, jest próba przekonania wszystkich, że to, co widzimy na ekranie, to, w czym z takim upodobaniem bierzemy udział, jest jedynie krwawym, bo krwawym - ale tylko sportem.

Stąd też brak trybu assault (niestety czasy szturmowania plaż i wysadzania fabryk to już historia, przynajmniej do chwili, gdy sprawę w własne ręce wezmą fani), a głos komentatora bardziej przypomina gale bokserskie i mecze NHL niż Mortal Kombat i Tekkena. Na szczęście jednak Epic nie ośmielił się wyeliminować tego, co znaczy zarówno przegranych, jak i - w nieco mniejszym stopniu - zwycięzców, i całość jest nadal obficie podlewana sugestywną czerwienią.

Oczy szeroko otwarte

Pierwsza rzecza, jaka rzuca się w oczy po zainstalowaniu gry (prócz wielkości samej instalacji - Tournament 2003 potrzebuje aż trzech gigabajtów dysku, by wygodnie usadowić się w systemie), jest jakość oprawy graficznej. Za pomocą opisu nie sposób oddać sprawiedliwości tym wszystkim krystalicznie wyrazistym teksturom (te zajmują 2,5 giga z wspomnianych 3), nieprawdopodobnie szczegółowym modelom, precyzyjnym zmiennym światłom i cieniom czy nawet efektom cząsteczkowym, które może przebić jedynie "chaotyczna" rzeczywistość. A trzeba pamiętać, że do otwarcia przez



Digital Extremes nie brakuje. I jeszcze jedna zabawna rzecz: początkowo wydawało mi się, że jest ich (postaci) zbyt mało. Tak było jednak, dopóki nie zauważyłem, że przewijałem je... co sześć, bo łącznie jest ich aż 48!

Mnie osobiście nowy Tournament ujął nie tym wcale, że jest w stanie wyświetlić te



wszystkie graficzne cuda, ale że jest w stanie czynić to nawet na zupełnie przeciętnej konfiguracji! Jest w pełni skalowalny - "przykrawa się" do możliwości sprzętu, który go napędza. Dzięki temu jest w pełni grywalny na pecetach, które spotkać można także w domach, nie tyko wystawach sklepowych. Precyzując - całość działa nawet na sprzęcie na oko dwukrotnie gorszym niż, minimalne, a w redakcji udało się odpalić go nawet na Rivie TNT! Naturalnie nie był to ten sam Unreal, co na GeForce'ach, działał powoli i z wyraźnym bólem, ale... stabilnie. I za to Tournamentowi i Epic chwała.

Tryby i trybiki

Unreal Tournament 2003 proponuje aż 5 trybów gry możliwych do rozegrania zarówno w single, jak i multiplayerze. Pierwsze dwa to modelowe każdy przeciw wszystkim, czyli deathmatch, i my kontra oni - w team deathmatchu. Trzecią opcję stanowi równie nieśmiertelny CTF czyli capture the flag. Dwa ostatnie wymagają nieco szerszego opisu, gdyż stanowią idee względnie nowe. Pierwszym z nich jest zatem double domination, czyli nowe teamowe domination, w którym punkty liczą się za zajęcie i utrzymanie przez 8 sekund (nie 10, jak chce instrukcja gry!) obydwu pól na planszy. Drugim - bombing run, który jest lokalną wariacją na temat futbolu amerykańskiego - tutaj, gracz niosący "piłkę" nie może strzelać z broni, co wymusza przemyślaną grę drużynową. I choć ten ostatni mnie akurat nie przypadł do gustu, wiem, że z tych samych powodów, dla których nie spodobał mi się, wśród wielu innych uchodzi za hit. Tytułowy turniej, dostępny - siłą rzeczy - tylko dla pojedynczego gracza i zawierający elementy prostych menedżerów drużyny (botów), wymaga opanowania ich wszystkich.

Teraz już wiemy, że tytułowe "2003" wskazuje rok, w którym Unreal Tournament święcić będzie triumfy na całym świecie.



Budujemy nowy mod

Opcje modyfikacji są właściwie nieograniczone. Kilka kliknięć podczas konfigurowania warunków pojedynku może zupełnie zmienić jego charakter. Całkowicie inaczej wygląda przecież gra na mapach bez bonusów zdrowia bądź z rakietnicami, które stale leżą w miejscach respawnu - dając wszystkim równe szanse, by dorwać się do nich. Uatrakcyjnieniu rozgrywek służą także minimody - mutatory. Pierwsze z nich mieliśmy okazję poznać już w demie. Ten, kto trafił na serwer CDA już w kilka godzin po jego uruchomieniu, miał okazję przekonać się, jak chory umysł kryje się pod miłą powierzchownością naszego administratora, który jednocześnie odpalił niską grawitację, umożliwiającą skoki przez całą planszę, i InstaGib, dzięki któremu najmniejsze muśnięcie promieniem jedynej broni na planszy - link guna - oznaczało natychmiastową śmierć. Inne mutatory to m.in. Vampire czy Team Regeneration.

Warto też dodać, że w wersji pudełkowej znajduje się pełny komplet narzędzi, w tym zaś naturalnie edytor map UnrealED i pełna wersja szkolnej wersji Mayi. Można zatem już w tej chwili przygotować się na to, że powstaną dziesiątki - jeśli nie setki - modyfikacji fanowskich, które mogą mieć taką samą wagę w odbiorze gry jak w przypadku Counter-Strike'a dla Half-Life'a. Warto też będzie czekać na gry stworzone za pomocą tej wersji Unreal engine'u.



32 bota na umrzyka skrzyni!

Niczym odkrywczym okaże się stwierdzenie, że Unreal Tournament najpełniej realizuje się w Sieci (w LAN-ie, Internecie do 32 osób), w grze przeciw innym Naturalnym Inteligencjom. Przy czym - dzięki znakomitemu kodowi obsługującemu rozgrywki sieciowe i niemal równoległemu z premierą opublikowania samodzielnego serwera linuksowego - możliwe jest granie i wygrywanie nawet na ISDN!

Mimo to ci gracze, którzy są skazani na boty, nie powinni mieć powodów do narzekania. Ich inteligencja bowiem idzie w parze z niezwykłym wyglądem i wiarygodnym (pominmy chwilowo podwójny skok...) zachowaniem. Nic dziwnego - AI botów w Unreal Tournamencie od dnia premiery stanowiła wzór do naśladowania dla konkurencji - a Unreal Tourament 2003 podniósł poprzeczkę jeszcze wyżej. Jednym z najlepszych dowodów na to jest fakt, że nawet na dosyć wysokich poziomach zdarza się im... popełniać proste błędy. Śmiałem się w głos widząc np., jak zaangażowany całkowicie w walkę ze mną i skaczący non stop bot dwukrotnie mija porzuconą na ziemi broń, wyraźnie w nią nie trafiając. Ponadto starają się one także reprezentować różne "charaktery" graczy. Są więc i



Hitman

Tobias Reiper, bohater już dwóch Hitmanów, był jednym z pierwszych modeli do nowego Tournamenta. Na reklamę zasłużył sobie tym, że na jego widok (w grze) Czarny Iwan spadł z fotela.

www.filefront.com/?filepath=/hqn/hitman_skin.zip

Sequel lepszy od oryginału!

Wywołaj świetlika!

Zgromadź maks. poziom adrenaliny, po czym:

Niewidzialność: lewo, lewo, prawo, prawo
Przyspieszenie: przód, przód, przód, przód
Berserk: przód, przód, tył, tył
Zdrówko: tył, tył, tył, tył

kamperzy, i snajperzy, i sportowcy (którzy ani na moment nie schodzą ze ścieżek zdrowia). Dodatkowo w grach drużynowych starają się one także wypełniać dawane im rozkazy. Jeśli zatem ostatnio miałeś okazję grać w Battlefield 1942 i na jego podstawie oceniasz możliwości dzisiejszej AI, zagraj w Unreala, by przekonać się, jak bardzo zostałeś oszukany. [Dajcie mi UT 2003!!! - Mac Abra.]

Palcem po mapie

Map w Unreal Tournament 2003 jest łącznie 37 (15 DM, 6 DD, 9 CTF i 7 bombing run). Nie będę ich komentować kolejno - bo raz: że jest ich zbyt wiele, dwa - już krótka sonda na kilku serwerach potwierdziła nieśmiałe przypuszczenie, że - jak zwykle - każdemu podoba się coś innego. Niektórzy byli, i są, zachwyceni "przyrodą", inni mapami "industrialnymi", jeszcze inni twierdzą, że tylko starożytny Egipt...

Na mnie osobiście największe wrażenie zrobiły wrota piekieł - z grafiką, jakiej oczekiwać by można po komputerowej "Boskiej Komedii" Dantego. Dość powiedzieć, że podczas gry wypatrywałem Wergiliusza, który oprowadziłby mnie po dziewięciu piekielnych kręgach. Warto natomiast podkreślić, że niezależnie od ich typu, choć oczywiście najlepiej to widać w CTF, wymyślono je tak, że nie ma tu meczy łatwych. Zdarza się, że sięgając po flagę kątem oka spostrzegasz (ekranu) rozbłysk respawnu - i giniesz od granatu dopiero co zrzuconego na planszę przeciwnika. Nie jest też niczym niezwykłym to, że natychmiast po premierze zaczęły się pojawiać mapy tworzone przez fanów.



Narzędzia zbrodni

Zgodnie z tradycją serii każda z broni dysponuje alternatywnym trybem działania. W niektórych przypadkach jest to zbliżenie, innych - "zbieranie" rakiet czy zupełnie nowy efekt wystrzału. Nie da się jednak ukryć, że większość z nich już znamy. I tak, ponownie bronią, która zupełnie nie przypadła mi do gustu, jest nieszczęsny "blob" - biorifle. Zdaję sobie sprawę, że w rękach wprawnego gracza potrafi być śmiertelna, bo sam niejednokrotnie wpadałem w "zaminowany" obszar, mimo to - nie lubię jej.



Nieznacznie zmodyfikowano także flaka, miniguna, plasma guna (obecnie występującego jako link gun) i rakietnice. W tym ostatnim przypadku jedyną widoczną na pierwszy rzut oka zmianą jest to, że wystrzeliwuje już nie sześć jak w Unrealu, i nie pięć w Unreal Touramencie - lecz najwyżej trzy rakiety. Zmiana uzasadniona o tyle, że niewielu było, i jest, takich, którzy stosują tę możliwość w pojedynkach 1 na 1. Zwykle służy do profilaktycznego "wyczyszczenia" pomieszczenia z wartościowym respawnem.

Wreszcie powrócił także redeemer, by znów - jak się zdaje - być najczęściej wyłączaną bronią przez administratorów deathmatchów i translocatorów.

który dodatkowo podkręca i tak graniczące z barierą dźwięku tempo rozgrywki.

Najbardziej wyraźne zmiany dotknęły trzech broni - dwóch pierwszych: shieldguna i assault rifle'a oraz snajperki. Shieldgun, zastępujący impact hammera, jest w stanie tworzyć tarczę chroniącą przed obrażeniami (także tymi po upadku z dużej wysokości!). Assault rifle zaś - pojawiający się w miejsce pistoletów - ma wbudowany granatnik! Nieco inaczej ma się sprawa eks-snajperki, obecnie lightning guna, którego natychmiast pokochałem. Oprócz tego bowiem, że jest niezwykle widowiskowy (jeśli przypominacie sobie jakieś nadzwyczajne obrazki sprzed premiery, jestem pewien, że przedstawiały one właśnie niezwykły widok z jego "lunetki"), to dodatkowo niebywale celny, zaś przy trafieniu w głowę - w 100% śmiertelny.

Najogólniej zaś - choć niektórzy z graczy twierdzą, że przydałyby się modyfikacje charakteru niektórych z nich (klasyczne opozycje: minigun-rakietnica, za słaba-za mocna) - równowaga między nimi zdaje się zachowana. Bo, i nie wnikając w jakość prób pseudonaukowego uzasadnienia (jego pocisk to 2 terawaty zjonizowanej plazmy (*): 0 jest przecież tak samo nietrafione jak słynna podróż na Kessel w niespełna 9 parseków), w rękach doświadczonych graczy każda z nich zmienia się w broń bogów.

Vehicledemo

UWAGA! Możesz przywołać najwyżej dwa pojazdy.

Wciśnij tyldę [`], by wywołać konsolę - i wpisz: open vehicledemo.

Podejdź do pojazdu i wsiądź do niego korzystając z klawisza [U]. Wysiadasz z pojazdu waląc w spację. Rakiety wystrzeliwujesz klasycznie - LPM-em.

Możesz także pojeździć nowym pojazdem na dowolnej z map. Znajdź jakąś miłą i przywołaj konsolę, wciskając tyldę [`]. Wpisz: ghost - i unieś się nad planszą. Wpisz: summon vehicles.bulldog, a następnie: walk, by ponownie stanąć na ziemi. Wsiądź do pojazdu, wciskając klawisz [U].



Wiatr przemian

W Tournament 2003 wprowadzono też kilka znaczących zmian w aspekcie samej rozgrywki. Do uniku, jaki przez te wszystkie lata stał się znakiem firmowym Unreala, dołączył podwójny skok. Jest to dokładnie to, co oglądaliśmy przez wiele lat w platformówkach - w najwyższym punkcie wyskoku bohater "spina się w sobie", by sięgnąć jeszcze wyżej. I tym, którzy mówią, że to sprzeczne z regułami gry, odpowiadam - lepsze to niż skakanie na rakietach. Inna rzecz, że w tej chwili liczą się wyłącznie "dwukliki", przez co bezustanne walenie kciukiem w spację może spowodować poważne urazy stawu nadgarstka i pęcherze na palcu.

Drugą zmianą jest tu pojawienie się - obok zdrowia i amunicji - wskaźnika trzeciego współczynnika, który wpływa na potencjał bojowy naszego wirtualnego wojownika. Jest nim adrenalina, odpowiednik dawnych "świetlików". Znajdźki z nią znaleźć można na planszy, podobnie jak broń, amunicję czy zdrówko; mimo to w przeciwieństwie do tych ostatnich można ją gromadzić, również szczególnie widowiskowo fragując - trafiając w głowę, zbierając 'multikille' i 'monsterkille'. Kiedy zaś jej wskaźnik sięgnie 100, możliwe jest wywołanie jednego z czterech nadzwyczajnych efektów: przyspieszenia poruszania się lub strzelania, podwojenia obrażeń czy niewidzialność.

Ideałów nie ma

Unreal Tournament 2003 nie jest jednak - naturalnie - tworem idealnym i jak każde dzieło rąk ludzkich znaleźć w nim można pewne braki. Bez wątpienia są nimi: brak dźwięku przestrzennego oraz odzywki botów - przeniesione, zdaje się, żywcem z pierwszego Tournamenta. Podobnie uciążliwy jest brak systemu komunikacji głosowej, co wymusza stosowanie zewnętrznych programów typu Roger Wilco. Brakuje także Unreal TV, czyli popularnej zwłaszcza w przypadku meczów ligowych, opcji "podglądania" uczestników. Nie udało się też duetowi Digital Extremes-Epic wywiązać z obietnicy zaimplementowania pojazdów (nieoficjalnie można sprawdzić, jak by to z nimi było - patrz ramka Vehicledemo).





Nie można natomiast, w moim przekonaniu, zarzucać nowemu Tournamentowi tego, że nie jest - a być może powinien być - rewolucją w grach tego gatunku lub oskarżać o ideowe zbliżenie do arcywroga - Quake III. Nie można, bo jego twórcy - stawiając na rozwiązania już sprawdzone - postarali się o ich twórcze rozwinięcie. W efekcie UT 2003 jest, jak na tę chwilę przynajmniej, najbardziej zaawansowanym technologicznie i po prostu najpiękniejszym shooterem FPP, a i gra się weń znacznie lepiej niż w poprzednika.

Wszystkim rozczarowanym pozostaje zatem czekać na Unreal II, który - zdaniem niemieckiego Infogramesu - ma się ukazać już w styczniu 2003 lub... Unreal Warfare, który - jak wieść niesie - powstaje z nicości w studiach Epic. Tym wszystkim zaś, którym Tournamnet 2003 wpasował się w schemat gry bardzo, bardzo dobrej i jako taki jeszcze przez długi czas gościł będzie na ich dyskach twardych - życzyć LP i HF!

(*) autor wie, że zjonizowana plazma to masło maślane, bez obaw

CD-ACTION 12/2002

9

INFO

Producent: Digital Extremes/Epic **Dystrybutor:** Infogrames **Internet:** www.unrealtournament2003.com **Wymagania:** 733 MHz, 128 MB RAM, Windows 98/Me/2000/XP **Akcelerator:** 16 MB

- przełomowa grafika ■ wiarygodne animacje ■ rag-doll ■ świetny kod rozgrywek sieciowych ■ znakomita AI ■ mnóstwo map i modeli

- brak polskiego wydawcy :(

GATUNEK: SIM



The Sims Zwierzaki

■ Hut Sędzimir

Pies domowy - z łaciny canis familiaris - jest najstarszym spośród zwierząt domowych. Na podstawie szczątków kopalnych stwierdzono, że udomowiono go ponad 15 tysięcy lat temu, czyli jeszcze w paleolicie. Simy, wirtualne komputerowe ludziki ze świata gry The Sims, czworonogi te obłaskawiły dużo później - psy pojawiają się bowiem dopiero teraz, w piątym (!!!) dodatku do gry. A wraz z nimi koty, papugi, iguany i jeszcze kilka innych gatunków zwierząt. To "Folwark Zwierzęcy" czy "Dr Dolittle"? Odpowiedź znajdziecie poniżej.

Poziom kolejnych pojawiających na rynku dodatków The Sims był różny - z jednej strony, mieliśmy niezbyt udaną i niedodającą wiele do zabawy Balangę, z drugiej zaś - doskonałe Wakacje, najlepszy jak dotąd, rozbudowany i dostarczający sporo zabawy add-on do wersji podstawowej. Sims: Zwierzaki plasuje się gdzieś pośrodku - to spory dodatek z wieloma nowymi, ciekawymi elementami, niestety jednak nie wszystkie one zostały wprowadzone bezbłędnie. Poza tym szkoda też, że nie poprawia tych błędów wersji podstawowej, których wciąż jeszcze twórcy gry nie zdążyły usunąć (po 5 dodatkach!!!).

Starówka pełna niespodzianek

Chociaż w nowym dodatku do The Sims największy akcent postawiono - zgodnie zresztą z tytułem - na zwierzaki, po instalacji rozszerzenia z przyjemnością zauważyłem, że czworonożne obiekty miłości to tutaj nie jedyne dodatki. To, co przede wszystkim rzuca się w oczy, to znaczne rozszerzenie obszaru, na którym toczy się zabawa w życie. Wcześniejsze nic w tym względzie nie zmieniły i przez cały czas gracz dysponował jedynie 8 parcelami umiejscowionymi w znanej wszystkim fanom gry dolince otoczonej rzeką.

Tymczasem kiedy uruchomisz Zwierzaki okaże się, że wokół tej dolinki znajdują się jeszcze inne podobne sąsiedztwa, połączone Starówką znajdującą się w środku tego nowego simowego obszaru. Łącznie daje to kilkadziesiąt parceli (bardzo dużo w porównaniu z jednocyfrową liczbą parceli dostępnych początkowo), przy czym część z nich przeznaczonych jest na Starówkę.

Starówka ta to coś w stylu Centrum z dodatku Randka, czyli miejsce pełne sklepów, lokali gastronomicznych i innych atrakcji (m.in. ciekawie stylizowana Dzielnica Gotycka), do którego musisz pojechać specjalną, wezwaną przez telefon taksówką (tym razem jest to historyczny, turystyczny autobusik). Pisząc o Starówce, nie sposób nie wspomnieć o tym, że na tym obszarze gra wyraźnie zwalnia, szczególnie podczas przewijania ekranów (zdarza się jej wtedy skakać niemiłosiernie).

Dla hardcore'owców

Nowością w dodatku jest również możliwość określenia, czy dana parcela dostępna jest tylko dla jednej rodziny Simów (a więc jest działką przeznaczoną na budownictwo mieszkaniowe), czy też mogą



Nie pytajcie, co się tu stało, bo i tak nie powiem.



Taki właśnie autobusik zabiera cię na Starówkę.



Mapa SimOkolicy jest teraz dużo większa niż we wcześniejszych edycjach

Najlepszy przyjaciel człowieka... wirtualnego!

z niej korzystać wszyscy członkowie społeczności (wtedy można na niej stawiać restauracje, sklepy, miejsca rozrywkowe itd.). W zależności od przeznaczenia parceli obiekty i przedmioty, które możesz na niej umieszczać, są inne - z innych elementów budujesz przecież dom, a z innych miejsca użyteczności publicznej. Tutaj add-on Sims: Zwierzaki bazuje na obiektach, jakie pojawiały się już we wcześniejszych dodatkach, a dorzucono do tego jeszcze 125 nowych elementów. Wszelako nowe przedmioty nigdy nie były największą atrakcją dodatków, skoro i tak zarejestrowani użytkownicy The Sims mogą ściągnąć ich niemal nieskończoną liczbę z oficjalnej strony www.thesims.com.

Nowe parcele to atrakcja przede wszystkim dla starych, hardcore'owych graczy The Sims, lubiących tworzyć wiele różnych rodzin naraz, z drugiej jednak strony - trudno powiedzieć, czy dla początkujących Simomaniaków takie rozszerzenie będzie jakąkolwiek atrakcją?

Wszystkie stworzenia małe i duże

Niezależnie od tego, czy w The Sims grasz od dwóch lat, czy od tygodnia, najbardziej interesującym nowym obszarem jest bez wątpienia Starówka. Jeśli nie masz dodatku Sims: Randka, możesz wykorzystać Starówkę jako miejsce szalonego nocnego podrywu. Tak naprawdę jednak przeznaczenie jej jest zupełnie inne. To tutaj mieszczą się sklepy ze zwierzętami oraz z nasionami i sprzętem farmerskim - bowiem głównie w sprawach fauny i flory będziesz tutaj przyjeżdżał. Na początek zajmijmy się zwierzakami, bo to one przecież są najważniejszym elementem nowego dodatku do The Sims.

Jak to zatem wygląda? Decydujesz, że chciałbyś mieć w domu jakiegoś zwierzaka. Dzwonisz po taksówkę i jedziesz na Starówkę. Teraz nadeszła pora na najpoważniejszą decyzję - jakie bydlątko boże chcesz wpuścić na swoje perskie dywany. Zwierzaki w tym dodatku dzielą się na dwie podstawowe kategorie - obiekty i istoty żywe.

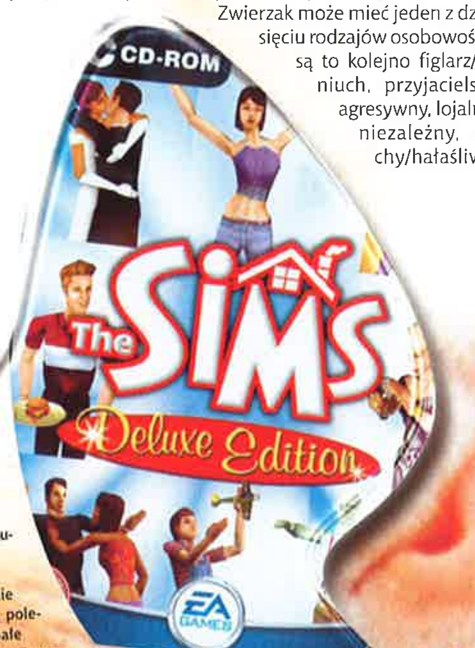
Wiem, wiem - zabrzmiało to okrutnie, ale tak właśnie jest. Gatunki, takie jak rybki, ptaki, jaszczurki czy żółwie, pozbawione są osobowości - wstawiasz je do domu tak jak szafę czy kuchenkę. Jedyna różnica polega tu na tym, że wymagają one trochę większej uwagi - rybki trzeba nakarmić, wyczyścić akwarium iguanie, pogadać z papugą. Tak naprawdę jednak są to obiekty, których główne przeznaczenie to zaspokajanie rozrywkowych lub estetycznych potrzeb Simów (tak jak telewizor czy zestaw do gry w kosza).

Zdecydowanie bardziej ciekawy jest drugi rodzaj występujących tu zwierzaków, mowa tu o psach i kotach. To już istoty żywe w pełnym tego słowa znaczeniu - mają własne cechy charakteru, świadomość i wolę! Poziom interakcji z nimi przypomina mniej więcej kontakty z sąsiadami - zresztą na panelu znajomych rodziny pojawiają się poznane psy i koty. Tego jednak, jaki naprawdę jest czworonóg, nie wiesz, kupując go w jednym ze sklepów na Starówce. Wybierając go, kierujesz się jedynie wyglądem zewnętrznym (odwzorowano tu większość najpopularniejszych psich i kocich ras - od buldoga po persa, choć nie ma na przykład jamnika!!!). Na tym etapie możesz też dodatkowo określić płeć i imię zwierzęcia.



Kiedy zwierzak jest niezależny, zdarza się, że znika gdzieś na długo i masz kłopot ze znalezieniem go.

Piesek lub kotek pojawiają się na miejscu we wspomnianym już panelu znajomych i dopiero tutaj możesz poznać je dokładnie. Zwierzak może mieć jeden z dziesięciu rodzajów osobowości - są to kolejno figlarz/leniuch, przyjacielski/agresywny, lojalny/niezależny, cichy/hałaśliwy,



Musisz cały czas zabiegać o względy i dobre samopoczucie SimZwierzaków, bo tylko wtedy będą ci wierne i posłuszne.

Sims Deluxe

Równocześnie z Sims: Zwierzaki do sprzedaży trafił pakiet Sims Deluxe, który w założeniu ma być tą podstawką The Sims, którą kupować będą nowi gracze - także ci, którzy chcą zagrać w Zwierzaki.

Zestaw zawiera przede wszystkim podstawową wersję The Sims, wzbogaconą o dwadzieścia pięć dodatkowych obiektów z poprawkami do engine'u gry wprowadzonymi w Randce. Do tego dorzucono standardową wersję Sims: Światowe Życie, automatycznie zintegrowaną z The Sims.

Ostatnim elementem pakietu jest Sims Kreator, program użytkowy umożliwiający przygotowanie własnego modelu Sima, czyli określenie wyglądu samego Sima, jak i ubrań, jakie nosi. Kłopot polega na tym, że do stworzenia modelu, który wygląda w miarę porządnie, potrzebne są niemałe umiejętności graficzne. Jeśli więc masz kłopoty z narysowaniem koła, nie szykuj się, że stworzysz Sima będącego twoim lustrzanym odbiciem. Biorąc pod uwagę cenę zestawu Deluxe, z czystym sumieniem można polecić go tym, którzy zaczynają dopiero zabawę w The Sims - jest niewiele droższy od normalnej wersji podstawowej, a oferuje dużo więcej od niej.

Sims Krealor - bardzo przydatne narzędzie, pod warunkiem że będziesz potrafił z niego skorzystać.



bystrzak/głuptas. Od osobowości zwierzaka zależy bardzo wiele - to, jakie czynności będziesz musiał przy nim wykonywać, jak szybko nauczy się posłuszeństwa, wykonywania sztuczek i pomagania w pracach domowych, czy zagości w twoim domu na długo, czy też może szybko ucieknie do innej rodziny (a to boli, kiedy wydasz na wrednego kundla 399$).

Pies indywidualista

Dzięki wprowadzeniu elementu niezależnej osobowości zwierzaków, dodają one do Sims to, czego gra bardzo potrzebowała - nieprzewidywalność. Wcześniej doskonale wiedziałeś, co będzie się działo, bo to ty kierowałeś zachowaniami Simów, ty decydowałeś, co i kiedy mają zrobić. SimZwierzaków nie możesz w ten sposób kontrolować - musisz cały czas zabiegać o ich względy i dobre samopoczucie, bo tylko wtedy będą ci wierne i posłuszne.

Interakcja ze zwierzętami obejmuje zabawę, podstawową tresurę posłuszeństwa ("do nogi!", "siad!" i inne tego typu rzeczy), naukę bardziej skomplikowanych sztuczek. Ponadto musisz też zadbać o to, by twój piesek lub kotek nie zostawiały na dywanie kupek, opisanych w instrukcji eufemistycznie jako "prezenty". Wymaga to w miarę stałej obserwacji zwierzaka i karania go, gdy zrobi "prezent", a chwalenia, gdy daje do zrozumienia, że musi wyjść na siusiu. Tu, przy okazji wspomnę o jednym nie do końca przemyślanym aspekcie gry - poza tymi ze sklepu, po twojej okolicy kręci się dość dużo bezdomnych zwierząt, które z lubością zostawiają "prezenty" w twoim ogródku czy przed wejściem do domu. Na szczęście skala tego zjawiska nie jest aż tak duża, ale i tak zdarzają się chwile, kiedy czujesz się - trzymając się eufemizmu z prezentami - jak rozpieszczony bachor nadopiekuńczej mamuśki w Boże Narodzenie.



W takich sklepach kupujesz psiaki i koty.



Poza zoologicznymi, są tu też specjalistyczne sklepy z zabawkami dla zwierząt i innymi rzeczami pomocnymi w opiece nad nimi.

Nie wiem jak wy, ale dla mnie sprzątanie gówien po bezpańskich psiakach nie jest pomysłem na wymarzoną grę komputerową. Tym bardziej że tam, gdzie mieszkam w rzeczywistości, kręci się sporo takich psich (i ptasich) św. Mikołajów, więc przyznaję się otwarcie do awersji na tym punkcie. Poza tymi niemiłym obowiązkami, są i przyjemniejsze - zwierzaki mogą się również rozmnażać, a wtedy ty zajmujesz się ich szczeniakami lub kociętami. Swoich ulubieńców możesz także wystawiać do konkursów, gdzie oceniane jest ich posłuszeństwo i opanowane sztuczki. Satysfakcja ze zdobytej w konkursie zwierzaków nagrody jest naprawdę ogromna!



Dla farmerów

Kolejnym ważnym elementem wprowadzonym do Sims: Zwierzaki jest znaczne rozszerzenie farmerskich umiejętności Simów. We wcześniejszych edycjach gry ogródek był tylko dodatkiem do domu, i można go było podlewać, by rosnące w nim rośliny nie zwiędły, ale i tak większość graczy decydowała się tutaj na pomoc firmy ogrodniczej. W Zwierzakach samodzielne uprawianie ogródka ma już sens - możesz sam decydować o rodzaju upraw, dbać o to, by to, co wyhodujesz, nie zostało schrupane przez insekty czy króliki (tutaj pomagają koty, które radzą sobie z tymi szkodnikami). To, co uda ci się wyhodować, poza walorami estetycznymi, może dawać twojej rodzinie również inne korzyści i służyć jako źródło albo pożywienia, albo niewielkiego, ale w miarę stałego dochodu. By zarabiać na uprawianych marchewkach, pomidorach i sałacie, musisz jednak zapakować wszystko do torby i pojechać na targowisko, które oczywiście znajduje się na Starówce - to kolejny ważny powód, by odwiedzać to miejsce regularnie.

Ale cyrk!

To mniej więcej wszystko, co do gry The Sims dodaje najnowsze rozszerzenie. Poza wspomnianymi elementami, warto wspomnieć, że Simy mają teraz 5 nowych ścieżek kariery zawodowej. Są to prace - zupełnie nieoczekiwanie - tylko w niewielkim stopniu związane ze zwierzakami i farmerstwem - dokładniej zaś "Opieka nad zwierzętami", "Cyrk" (to jeszcze OK), "Branża kulinarna", "Edukacja" i Moda" (które dużo bardziej pasowałyby do "Światowego Życia" lub "Randki"). Nowością są także wróżki oraz kilka drobnych, kosmetycznych zmian w interfejsie.

Stare, dobre błędy

Wygląda to trochę tak, jakby twórcy dodatku dorzucili jeszcze kilka pomysłów, jakie od dawna chodziły im po głowie, a nie mieli gdzie ich doczepić. Tym większa szkoda, że przy tej okazji nie usunięto błędów ciągnących się jeszcze od wersji podstawowej - jak np. kłopoty ze znajdowaniem przez Simy najkrótszej drogi do wskazanego miejsca czy problemy z ominięciem przeszkód, takich jak krzesła czy fotele. Nie wymaga to chyba wiele pracy, a znacznie poprawiłoby przyjemność płynącą z gry. Pojawiają się też stare błędy z wersji polskiej - sprzedawca (z ang. clerk) nadal jest tu tłumaczony jako urzędnik (z ang. również clerk), do sąsiadów woła się (z ang. call), a nie dzwoni (z ang. również call), mimo że ewidentnie korzystasz przy tym z telefonu.

Dzięki wprowadzeniu niezależnej osobowości zwierzaków, dodają one do Sims to, czego gra bardzo potrzebowała - nieprzewidywalność.

The Simsons Opera

Najnowszy dodatek do The Sims to całkiem solidne rozszerzenie, nie tak dobre jednak, jak można by się spodziewać po lekturze zapowiedzi z pudełka i z instrukcji. Fauna i flora to logiczny i naturalny dodatek do serii (dużo bardziej niż to, co zaproponowano np. w Światowym Życiu). Lecz nie da się ukryć, że ciągłe eksploatowanie Simsów zaczyna już nudzić, a gra, wraz z każdym kolejnym dodatkiem, traci na świeżości. Przydałaby się wreszcie jakaś rewolucja (Sims 2, Sims On-Line?), biorąc jednak pod uwagę liczbę sprzedanych egzemplarzy każdego z dodatków - zanim do tego dojdzie, czeka nas jeszcze kilka Sims dodatków. Co będzie następne?

CHA



Pies wita cię przy drzwiach, kiedy wracasz z pracy, a ty myślisz tylko o jedzeniu? Nieładnie!!!

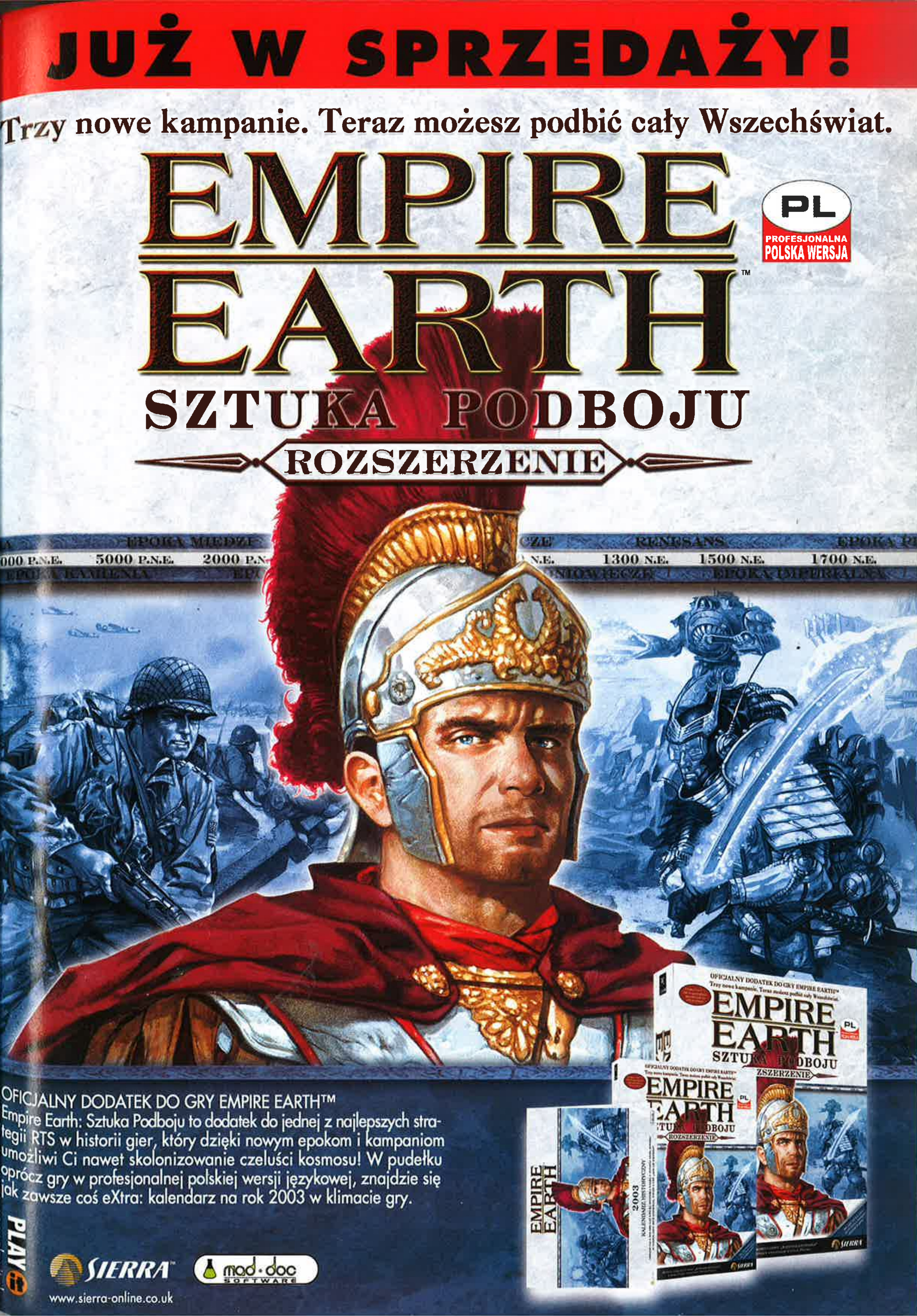
INFO

7

Producent: Maxis ■ **Dystrybutor:** Cenega ■ **Internet:** www.thesims.com ■ **Wymagania:** PII 233 MHz, 32 MB RAM, karta graficzna 2 MB ■ **Akcelerator:** nie

(+) ■ pojawienie się zwierzaków wyraźnie wzbogaca zabawę ■ rozbudowane opcje ogrodu dla urodzonych farmerów ■ dużo większa niż w oryginale liczba opcji

(−) ■ zwolnienie gry podczas wizyty w Starówce ■ znów pojawiają się stare błędy - jeszcze z wersji podstawowej ■ po co te bezpańskie kupki? ■ ile jeszcze tych dodatków do The Sims?


JUŻ W SPRZEDAŻY!
Trzy nowe kampanie. Teraz możesz podbić cały Wszechświat.
EMPIRE EARTH™
SZTUKA PODBOJU
ROZSZERZENIE
PL
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA
RENESANS
5000 P.N.E.
2000 P.N.E.
1300 N.E.
1500 N.E.
1700 N.E.
OFICJALNY DODATEK DO GRY EMPIRE EARTH™
Empire Earth: Sztuka Podboju to dodatek do jednej z najlepszych strategii RTS w historii gier, który dzięki nowym epokom i kampaniom umożliwi Ci nawet skolonizowanie czeluści kosmosu! W pudełku oprócz gry w profesjonalnej polskiej wersji językowej, znajdzie się jak zawsze coś eXtra: kalendarz na rok 2003 w klimacie gry.
PLAY it
SIERRA
mad·doc SOFTWARE
www.sierra-online.co.uk



Seria Star Trek zawsze znajdowała się na liście moich ulubionych obrazków science fiction, sporo niżej niż uniwersum Gwiezdnych Wojen George'a Lucasa. Muszę jednak przyznać, że kiedy już zdarzyło mi się obejrzeć jakiś odcinek serialu - lub jeden z Bóg wie ilu pełnometrażowych filmów - zawsze oglądałem je z zaciekawieniem.

GATUNEK: **SYMULACJA/RTS**

STAR TREK: STARFLEET COMMAND III

Hut Sędzimir

To normalne, zdroworozsądkowe podejście, ale przeciętny Amerykanin splunąłby pewnie z pogardą przez lewe ramię, gdyby o tym usłyszał - za Oceanem Star Trek to prawdziwy kult. Widać to zresztą w liczbie wydanych dotąd gier osadzonych w świecie Kapitana Picarda i statku USS-Enterprise - sam naliczyłem ich 14, a pewnie jest jeszcze kilka tych, o których zapomniałem, oraz kilkanaście bardzo starych lub konsolowych. Właśnie dołączyła do nich kolejna - hybryda strategii czasu rzeczywistego i symulatora zatytułowana Star Trek: Starfleet Command III.



Przestrzeń kosmiczna wygląda tu naprawdę przepięknie.

Nieco historii

Pierwszy Starfleet Command ukazał się w 1999 roku i szybko okrzyknięty został grą, na którą czekali fani serialu. Rozgrywana w czasie rzeczywistym akcja w tym połączeniu strategii i symulacji bazuje na zasadach gry planszowej Star Fleet Battles, co pozwoliło skomputeryzowanym trekkies choć przez chwilę poczuć się tak jak kapitan kosmicznego statku. Więcej nawet - jak komandor całej galaktycznej floty.

Pierwszemu Starfleet Command do świetności brakowało jednak ostatecznego szlifu, gra była niezbyt ładna, miała też kilka bugów (m.in. zdarzały się sytuacje zrywania sojuszy, których w grze wcale nie było!!!). Pomysły z Starfleet Command rozwinięto potem w samodzielnym dodatku Starfleet Command: Orion Pirates oraz w drugiej części gry Starfleet Command II: Empires at War. Kolejne odsłony cyklu konsekwentnie zmniejszały liczbę błędów i niedociągnięć, ponadto twórcy gier aktywnie wspierali całą serię, często publikując patche i aktualizacje. Dzięki takiemu działaniu Starfleet Command to jedna z najpopularniejszych gier rozgrywanych w świecie Star Treka.

Nastepne pokolenie

Najważniejsza zmiana, jaką wprowadzono w Starfleet Command III, różniąca tę część serii od jej poprzedniczek, to zmiana okresu, podczas którego toczy się rozgrywka. To zmiana najważniejsza, ale właściwie nie do zauważenia dla przeciętnego gracza, który nie siedzi po uszy w uniwersum Star Treka. Wcześniejsze dwie części serii, podobnie jak i dodatek Orion Pirates, bazowały na pierwszym, oryginalnym serialu telewizyjnym stworzonym przez Gene Roddenberry'ego w 1966 roku. Starfleet Command III korzysta natomiast z postaci i technologii wprowadzonych przez twórców znacznie późniejszego serialu Star Trek: Next Generation. Swoją drogą, dużo ciekawszego dla współczesnych widzów.



W grze można się pogubić - dobrze, że samouczek pozwala poznać podstawy sterowania.

A jaki ma to wpływ na grę? Przede wszystkim taki, że zamiast ośmiu dostępnych wcześniej ras, w Starfleet Command III znajdziesz jedy-

To solidna gra, która na pewno nie zawiedzie fanów serialu. Jednak brakuje tutaj genialnych, wyjątkowych rozwiązań, jakie uczyniłyby z niej klasyka gatunku kosmicznych strategii.





Nie ma litości dla Romulańskich wieprzy...

nie cztery grywalne rasy - Klingonów, Romulan, Federację, dla których przygotowano obszerne kampanie, oraz Borgów, których można wybrać w trybie multiplayer. Wydawać by się mogło, że to krok wstecz, jest jednak zupełnie inaczej i to co najmniej z kilku powodów.

Po pierwsze, dostępne wcześniej rasy i tak nie cieszyły się popularnością (np. Gornowie, którzy w serialu pojawiali się przez chwilę w jednym tylko odcinku!). Po drugie, mniejsza liczba kampanii pozwoliła na wprowadzenie dużo ciekawszych misji, bardziej zróżnicowanych i lepiej opisanych niż generowane losowo scenariusze z części wcześniejszych. Po trzecie, fabuła gry nawiązuje do wchodzącego wkrótce na ekrany filmu "Star Trek: Nemesis", dla fanów tego uniwersum jest więc dodatkowo atrakcyjna. Po czwarte zaś, masz teraz możliwość zmierzenia się z potęgą militarną Borgów, a to nie lada wyzwanie i prawdziwa gratka. To jeden z tych przypadków, kiedy mniej (ras) znaczy więcej (grywalności) - i za taką odważną decyzję należą się twórcom Starfleet Command III brawa.



Systemy zainstalowane na statku możesz konfigurować w zależności od posiadanych punktów prestiżu.



Słuchajcie rad specjalistów

Twórcy gry sugerują, by kampanie rozgrywać w pewnej określonej kolejności - zacząć od scenariuszy przeznaczonych dla Klingonów, następnie ukończyć misje Romulanów, zaś zabawę zakończyć kampanią Federacji. Ma to dwojakie uzasadnienie - po pierwsze, kolejne kampanie odpowiadają rosnącemu poziomowi trudności gry, po drugie zaś - tylko w takiej kolejności tworzą spójną, ułożoną chronologicznie fabułę. Niezależnie jednak od podjętej decyzji, warto zacząć sesję z Starfleet Command III od podzielonego na sześć części samouczka. Bowiem mimo, że interfejs i zasady gry są w sumie dość proste i łatwe do opanowania, to mnogość dostępnych opcji i liczba aktywnych przycisków może w pierwszej chwili onieśmielić. Warto więc zauważyć, że samouczek skonstruowany jest bardzo dobrze, a i głos kapitana Picarda, wyjaśniający poszczególne funkcje gry, sprawia, że wszystko łapiesz w mig.

Trekkies onieśmieleni

Po rozpoczęciu właściwej kampanii - np. dla Klingonów - startujesz na mapie strategicznej, na której cała galaktyka podzielona jest na sektory, kontrolowane przez poszczególne rasy występujące w grze. Od razu otrzymujesz namiary sektora, w którym czeka się pierwsza misja danej kampanii.

Kiedy zaczniesz misję, z prostej, heksagonalnej mapy strategicznej przejdziesz do trójwymiarowego środowiska, w którym toczą się kosmiczne bitwy. Przestrzeń nie jest tutaj nieograniczona - pole walki wyznacza wyraźny czerwony obrys, któ-

GRY STAR TREK

Popularność serialu "Star Trek" od 1966 roku jest tak wielka, że twórcy gier chętnie sięgali po świat stworzony przez Gene Roddenberry'ego.

Pierwsza gra Star Trek, amatorska i nielicencjonowana, powstała na początku lat 70 i była tekstową grą taktyczną (!!!), bardzo popularną na amerykańskich uniwersytetach. Pomysły pierwszego Star Treka były potem kontynuowane przez fanów gry, którzy samodzielnie pisali jej kolejne edycje na coraz to nowsze systemy - PC-ty z kartą EGA, PC-ty z kartą VGA, w końcu na system Windows (Visual Trek z 1996 roku). Lata 80 przyniosły kolejne amatorskie pozycje osadzone w uniwersum Star Treka, najbardziej znane z nich to Mtrek (http://www.wasatch.com/~rumour/mtrek-hb.htm) oraz Netrek (http://www.netrek.org/).

Pierwsza oficjalna gra Star Trek (zatytułowana Star Trek: 25th Anniversary) wydana została w 1993 roku przez firmę Interplay i była to przygodówka składająca się z kilkunastu miniepizodów. Kolejne dwie, znów wydane przez Interplaya, to Judgement Rites (druga część 25th Anniversary), i Starfleet Academy, prosta hybryda przygodówki, symulacji i strategii, oraz niezbyt udany... Star Trek Pinball. Równocześnie z grami Interplaya zaczęły się również pojawiać te wydawane przez firmę Microprose, m.in. dobra przygodówka Star Trek: The Next Generation - A Final Unity, oraz FPS Klingon Honor Guard. W ostatnich latach można mówić o prawdziwym renesansie gier związanych ze Star Trekiem, a to za sprawą firmy Activision - ostatniej, która zdobyła prawa do wykorzystania tego świata w grach komputerowych. To właśnie Activision wydaje Starfleet Command III, wcześniej zaś firma wypuściła na rynek świetny FPS Star Trek: Elite Force.

rego opuszczenie (celowe, nie przez przypadek - np. w trakcie automatycznych manewrów) jest równoznaczne z zakończeniem misji. To dobre rozwiązanie - obszar, na którym rozgrywasz starcia, jest bowiem na tyle duży, by pozwolić graczom na swobodne zaplanowanie dowolnej taktyki walki, a wystarczająco ograniczony, by potyczki nie zmieniały się w poszukiwanie igły w stogu siana.

Jak już pisałem wcześniej, gra w pierwszej chwili nieco onieśmiela - popatrzcie zresztą na obrazki: ile tutaj przycisków, aktywnych elementów interfejsu. Największą część ekranu zajmuje okno przedstawiające akcję - na środku znajduje się wybrany statek kosmiczny (domyślnie to ten, którym kierujesz). W prawym górnym rogu widzisz mapę taktyczną obrazującą to, co dzieje się wokół twojego statku, u dołu ekranu zaś i po jego lewej stronie znajdują się ikony oraz okienka umożliwiające kierowanie statkiem i załogą.

Starfleet Command III zdaje się dość dobrze symulować funkcjonowanie potężnego statku kosmicznego (albo raczej nasze wyobrażenia jak owo funkcjonowanie będzie wyglądać). Jako dowódca ustalasz przydział mocy poszczególnym systemom statku, decydujesz o wykorzystaniu specjalnych urządzeń (systemy kamuflujące, sondy kosmiczne itd.), wydajesz rozkazy dotyczące wysyłania w przestrzeń wahadłowców wspierających twój statek, nawiązujesz komunikację z siłami sojuszniczymi i z wrogiem (kilka potyczek można tu rozegrać pokojowo, bez korzystania z torped i phaserów). Ogólnie - ty jesteś tu szefem i wydajesz rozkazy, które zawsze są wykonywane, jednak szybkość i poziom, z jakimi twoje wytyczne zostaną zrealizowane, zależy już od podległych tobie oficerów.

Oficerski prestiż

W Starfleet Command oficerowie wracają w wielkim stylu - ten element gry pojawił się już w pierwszej części, w drugim zrezygnowano zeń, zaś teraz oficerowie znów siedzą z tobą na mostku. Oficerów takich jest w grze pięciu - taktyczny, nawigacyjny, medyczny, bezpieczeństwa, operacyjny i inżynieryjny - a każdy z nich opisany kilkoma współczynnikami i ogólnym poziomem doświadczenia. Od tych parametrów w ogromnym stopniu zależy skuteczność twoich działań.

Trudno zrozumieć, dlaczego walka wciąż rozgrywa się w środowisku trójwymiarowym, ale na planszy dwuwymiarowej.



Manewrowanie między asteroidami nie jest wcale łatwe.



Dla przykładu - klasa oficera nawigacyjnego wyznacza zwrotność i przyspieszenie statku, określa też to, jak dobrze wychodzą ci uniki, kiedy przeciwnik siedzi ci na ogonie. To, jak dobry jest oficer taktyczny, wpływa na celność, zasięg i szybkostrzelność broni; a jeśli oficer ten wejdzie na odpowiedni poziom doświadczenia, otrzymasz dodatkową możliwość namierzania konkretnych podsystemów statku przeciwnika (np. sam silnik lub wyrzutnie torped protonowych). Wraz z odnoszonymi zwycięstwami oficerowie automatycznie zwiększają własne umiejętności, w bazach kosmicznych na strategicznej mapie galaktyki możesz również "wymienić" aktualnych oficerów na lepszych, wydając na to określoną liczbę punktów prestiżu.

Prestiżowe doświadczenie

Punkty prestiżu to w Starfleet Command jednocześnie punkty doświadczenia, jak i waluta. Otrzymujesz je za każdą pomyślnie ukończoną misję - przy czym misje stanowiące część scenariusza wyceniono na dużo większą liczbę punktów niż przypadkowe spotkania z kosmicznymi piratami. Ponadto jeśli wykonasz misję w pomysłowy sposób lub wykażesz się podczas jej wykonywania odwagą, otrzymany prestiż jest powiększany o kilkaset punktów bonusowych. Działanie tego systemu punktów bonusowych jest niestety nie do końca jasne, choć może inaczej - jest jasne, ale nie całkiem sprawiedliwe.

Chodzi o to, że punkty bonusowe dostajesz wtedy, kiedy wykonasz misję w taki sposób, jaki przewidzieli to twórcy gry, czyli np. zastosujesz wymyślony przez nich fortel. Nie miałbym do tego zastrzeżeń, gdyby nie to, że zdarza się zrealizować stawiane przed tobą zadania w sposób co prawda inny, ale zdecydowanie trudniejszy - wtedy bonusów już nie dostajesz. Nie jest to jednak duża wada, tym bardziej że punktów prestiżu do zdobycia i tak jest tutaj aż w nadmiarze i raczej nie będziesz narzekał na ich niedostatek.

Płaszczyzna nie-porozumienia

To dobrze, bo wydatki są spore. Poza zmianami w składzie kadry oficerskiej, możesz również w bazach kosmicznych naprawiać własny statek, wyposażać go w lepsze systemy bojowe, nawigacyjne czy obronne (ograniczono niestety ich masę, która nie może przekroczyć całkowitej nośności statku), możesz również wzbogacać swoją flotę o dodatkowe statki. Dwie ostatnie opcje znacznie wzbogacają rozrywkę - pierwsza dlatego, że daje sposobność takiego skonfigurowania statku, by odpowiadał twojemu stylowi gry, druga zaś dlatego, że prowadzenie całej eskadry dodaje całkowicie nowego wymiaru rozgrywce.



Misje Klingonów zaczynasz jako skrzydłowy swojego starszego brata. Spraw, by był z ciebie dumny.

Statkom innym niż okręt flagowy kapitanuje komputer, ale ty wydajesz rozkazy, które - w miarę możliwości - wirtualni dowódcy starają się wykonać. Sprzyja to korzystaniu z bardziej złożonych taktyk - np. twoi podkomendni zajmują się statkamii eskortującymi frachtowiec z ważnym towarem, ty, korzystając z umiejętności oficera taktycznego, rozbrajasz jego uzbrojenie, podlatujesz blisko i wysyłasz na pokład oddział marines, którzy przejmują kontrolę nad okrętem. Oznacza to również, że całe bogactwo i złożoność Starfleet Command poznasz dopiero po dłuższym czasie spędzonym przy grze, kiedy będziesz już miał liczną eskadrę doświadczonych oficerów (na poziomie legendary) i poważnych przeciwników - np. gigantyczne kości Borgów.

Star Byki

Starfleet Command III to już trzecia część serii, a i tak nie ustrzegła się kilku błędów, które ciągną się jeszcze od pierwszej pozycji cyklu. Nie tyle nawet błędów - bo bugów tutaj mniej niż we wcześniejszych edycjach - co niezbyt trafionych decyzji projektowych. Trudno na przykład zrozumieć, dlaczego wciąż walka rozgrywa się w środowisku trójwymiarowym, ale na planszy dwuwymiarowej. Chodzi o to, że wszystkie statki znajdują się tutaj na tej samej wysokości - lub bardziej precyzyjnie, przemieszczają się na tej samej płaszczyźnie. Oznacza to, że nie możesz - na przykład - zaatakować przeciwnika od góry, tak samo jak on nie może ostrzelać ciebie z dołu. Mieliśmy już gry strategiczne, w których poradzono sobie z trzecim wymiarem - z genialnym Homeworldem na czele - i szczerze

Beam me up, Scotty! Po raz kolejny...

mówiąc, liczyłem, że pojawi się on również w takiej formie w Starfleet Command.

Tak samo też, jak i we wcześniejszych częściach gry potyczki zbyt często zamieniają się w długotrwałą walkę kołową, w trakcie której żadna ze stron nie może zdobyć przewagi i zakończyć starcia - szczególnie jest to widoczne wtedy, gdy dochodzi do walki jeden na jeden, bo kiedy masz do dyspozycji inne statki, możesz - korzystając z nich - wziąć wroga w ogień krzyżowy.

Denerwuje również zbyt "histeryczny" charakter oficerów - wystarczy, że przy zerowej prędkości obrócisz się w kierunku jakiegoś kosmicznego obiektu (np. meteorytu), a oficer nawigacyjny od razu zaczyna krzyczeć 'We're on a collision course' (czyli: jesteśmy na kursie kolizyjnym). OK, człowieku, ale do tego meteorytu mamy jeszcze spory kawał, a silniki są wyłączone - zatem nic nam nie grozi. Taka argumentacja mimo wszystko do niego nie trafia i biedak zdziera gardło, wykrzykując paniczne ostrzeżenia w równomiernych odstępach czasu.





Wszechświat dla wielu graczy

Z drugiej strony, muszę przyznać, że udźwiękowienie gry stoi na wysokim poziomie. Phasery fazerują, torpedy torpedują, raporty oficerów odpowiadają sytuacji i kondycji statku (z wyjątkiem tego nieszczęsnego kursu kolizyjnego).

Dość trudna w ocenie jest oprawa graficzna - mapa strategiczna Galaktyki to brzydka siatka heksów, ekrany menu i opcji niczym się nie wyróżniają, a grafika w trójwymiarowym środowisku w trakcie zabawy wydawała mi się dość przeciętna. Ale kiedy zacząłem przyglądać się obrazkom, nie za bardzo mogłem znaleźć w niej słabe punkty - może z wyjątkiem stosunkowo niewielkiej liczby wielokątów w obiektach 3D, zacnie za to teksturowanych. Dobrze wykonano efekt kosmicznych eksplozji, ładnie też prezentują się planety, planetoidy i inne obiekty znajdujące się zazwyczaj w przestrzeni kosmicznej.

Mocnym punktem serii zawsze był tryb gry dla wielu osób przez sieć i nie inaczej jest w jej trzeciej odsłonie. Unikatową cechą multiplayera w całej serii Starfleet Command jest system Dynaverse, a więc dynamiczna kampania hostowana na serwerach Activision, co umożliwia udział w zabawie aż 128 graczom naraz. Dynaverse III udoskonalono w stosunku do poprzednich wersji systemu - pozbawiono go wcześniejszych niedoróbek. Ponadto teraz daje on graczom możliwość grupowania się w floty i wspólne wykonywanie misji.



Warp!!!

Star Trek: Starfleet Command III to solidna gra, która na pewno nie zawiedzie fanów serialu. Jednak brakuje tutaj genialnych, wyjątkowych rozwiązań, jakie uczyniłyby z niej klasyka gatunku kosmicznych strategii. Zaś grywalność tytułu waha się między przeciętnym a wysokim poziomem - w zależności od wykonywanej misji i rozgrywanego scenariusza.

Nie jest to na pewno jedna z pozycji typu "musisz-to-mieć", ale czekając na Homeworld II, Hegemonię czy Imperium Galactica III, inwestycja w tę grę na pewno nie będzie inwestycją straconą. Po prostu - bardzo mocna "siódemka" (z plusikiem) za uniwersum Star Trek: Next Generations!

cbx

7+

INFO

Producent: Activision ■ **Dystrybutor:** LEM ■ **Internet:** www.st-sf3.com ■ **Wymagania:** PII 500 MHz, 128 MB RAM, Win 98/00/XP ■ **Akcelerator:** 16 MB

Zalety: ■ uniwersum Star Trek: Next Generations ■ modyfikacja konfiguracji statku, którym dowodzisz ■ Dynaverse III ■ elementy RPG w rozwoju oficerów służących na twoim statku ■ duża liczba taktycznych możliwości prowadzenia walki

Wady: ■ gra 2D w środowisku 3D ■ brzydka i mało czytelna mapa strategiczna ■ czasem starcia ciągną się bez możliwości szybkiego rozwiązania

GATUNEK: MENEDZER

Soccer Manager

■ Bwana llut dIE

Yurek Aniou był dobrym menedżerem i niezłym trenerem-motywatorem. Miał jednak pecha...

Jako się rzekło, Yurek był naprawdę niezłym trenerem-motywatorem. Kiedy objął reprezentację Wybrzeża Kości Słoniowej, mało kto wierzył w jego zapewniania, że jego podopieczni zagrają w Mistrzostwach Świata i będą grali na 'Eeh' (w języku Swahili oznacza to "tak"). A jednak stał się cud i świetnie zmotywowana reprezentacja Wybrzeża Kości Słoniowej pojechała do Azji. Yurek wraz ze swoimi piłkarzami dał się ponieść fali entuzjazmu i zapowiedział wszem i wobec, że jedzie zagrać w finale Mistrzostw. Jak się okazało, motywator Yurek popełnił jeden błąd - za bardzo zmotywował swych kopaczy i w finałach polegli w kiepskim stylu już w pierwszej rundzie. Po powrocie do Jamusukro (stolica WKS) na byłych bohaterów spadły gromy, a Fédération Ivoirienne de Football (Piłkarski Związek Wybrzeża Kości Słoniowej) szybko zdymisjonował Yurka Anioua.



Yurek twardziel

Yurek to jednak twardy chłop wychowany nad Zatoką Gwinejską i postanowił - na złość krytykom mówiącym, by zajął się sprzedażą piłkarzy - spróbować ponownie trenerskiego chleba. Na swe podboje wyruszył do Europy, bo który klub w ojczyźnie chciałby zatrudnić przegranego trenera? Jurek dostał oferty z ligi, angielskiej, niemieckiej, francuskiej, hiszpańskiej, holenderskiej, portugalskiej, a nawet ze szkockiej. Wybrał jednak ofertę z miasta Beatlesów, ponieważ lubił ich muzykę, a poza tym w tym klubie grał jeden z jego najlepszych zawodników - Kedud Yzrey, czołowy łowca bramek. Z wielkim entuzjazmem myślał o nowej pracy. Wielki klub to także nowe perspektywy, nowe aspiracje.



Każdy dobry menedżer wie, jak ważna jest taktyka



Dobre złego początki

Pierwszy dzień w nowym klubie nie był najgorszy. Wszystko wyglądało estetycznie, było poukładane i aż chciało się tu rozpocząć pracę. Z upływem dni jednak entuzjazm Yurka opadał, choć na wyniki swego zespołu nie mógł narzekać. Jego Czerwoni



Na murawie często panuje chaos.

FC Liverpool

http://www.liverpoolfc.tv

Sukcesy

Mistrz Anglii: 1901, 1906, 1922, 1947, 1964, 1966, 1973, 1976, 1977, 1979, 1980, 1982, 1983, 1984, 1986, 1988, 1990
Puchar Anglii: 1965, 1974, 1986, 1989, 1992, 2001
Puchar Ligi: 1981, 1982, 1983, 1984, 1995, 2001
Superpuchar: 1986
Puchar Europy: 1977, 1978, 1981, 1984
Puchar Zdobywców Pucharów: finalista 1966
Puchar UEFA: 1973, 1976, 2001
Superpuchar Europy: 1977

Rok założenia: 1892
Pojemność stadionu: 45,362
Największa liczba widzów: 61,905 z Wolverhampton Wanderers, 4 runda Pucharu Anglii, 2 luty 1952
Manager: Gerard Houllier
Najwięcej bramek: Roger Hunt, 41 goli, 1962
Najdroższy piłkarz kupiony: 8 500 000 funtów za Stana Collymore'a z Nottingham Forest, Czerwiec 1995
Najdroższy piłkarz sprzedany: 8 000 000 za Stana Collymore'a do Aston Villi, maj 1997

Menedżer niczym nasza ekstraklasa!

Przed meczem musimy ustalić, jak będzie grał nasz zespół, ofensywnie czy defensywnie.



Wybrzeże Kości Słoniowej

Wybrzeże Kości Słoniowej (Côte d'Ivoire, Republika Wybrzeża Kości Słoniowej, République de Côte d'Ivoire) - państwo w Afryce Zachodniej, nad Zatoką Gwinejską (Ocean Atlantycki). Graniczy na zachodzie z Liberią i Gwineą, na północy z Mali i Burkina Faso, na wschodzie z Ghaną. Powierzchnia 322,5 tys. km2. 15,9 miliona mieszkańców (2000). Język urzędowy: francuski, w użyciu również języki djula, kwa, gur, mande.

wygrywali kolejno mecz za meczem, w czym wielka zasługa przeciwników, którzy nie bardzo starali się przeszkadzać piłkarzom Yurka. A może po prostu drużyna Czerwonych była tak silna, choć w jej szeregach występowali bliżej nieznani szerszemu gronu kibiców kopacze?



Poza tym okazało się, że tak naprawdę ten wielki klub w niczym się nie różni od klubów z jego ojczyzny, jak chociażby CM Jamusukro albo USM Abidżan. Dzień powszedni wyglądał tak jak wszędzie. Trening albo obóz szkoleniowy na wsi lub w luksusowym ośrodku sportowym, żmudne ustalanie taktyki i składu, ewentualnie zajmowanie się transferami kopaczy lub wyszukiwaniem talentów. Poza tym trochę czasu zajmowały sprawy finansowe klubu, bo bez kasy przecież klub nie może funkcjonować. Nic nowego, a przynajmniej nic, czego by Yurek Aniou nie widział w innych klubach czy reprezentacji. Na plus Czerwonym mógł zapisać dobrą organizację klubu, wszędzie mógł szybko się dostać, wszędzie miał blisko.

Na boisku nudno

Jednak gra jego zespołu nie napawała optymizmem. Piłkarze wprawdzie wygrywali, ale grali powolnie, schematycznie, poruszali się po murawie z gracją słonia w składzie porcelany. Akcje ich były jakieś takie niezorganizowane i niepoukładane. Jakby swego zespołu nie ustawił, to i tak piłkarze biegali po boisku jak stado baranów. Gole, jakie jego gracze zdobywali, padały ciągle po takich samych akcjach, które przeważnie rodziły się z błędów obrońców i bramkarza rywali. W taki sam beznadziejny sposób Czerwoni tracili bramki, a do tego wszystkiego swoje trzy grosze wtrącali słabi sędziowie. Nie ma się zatem co dziwić, iż na boisko

Powtórka z rozrywki, bowiem panowie, którzy cztery lata temu stworzyli Director Of Football, zrobili teraz grę niemal identyczną. Tylko menusy są ładniejsze i bardziej funkcjonalne.

Jurek spoglądał z zażenowaniem. Dobrze chociaż, że z trybun nie leciały przekleństwa i jego pupile mogli grać spokojnie, bez zbędnych obciążeń.

Wolny stołek

Yurek Aniou sam zrezygnował z posady trenera Czerwonych. Doszedł do wniosku, że to, co zastał w klubie Czerwonych, nie odpowiada mu, a nie chciał do reszty stracić swej reputacji. Wolał zająć się handlem zawodnikami i sprzedażą do Europy asów reprezentacji Wybrzeża Kości Słoniowej, jak chociażby Nawi Kemot i Wokalwez Nicram. Może w tej dziedzinie osiągnie większe sukcesy? A może skusi się na posadę w CM 4ever Jamusukro?

6

INFO

Producent: JoWood ■ **Dystrybutor:** JoWood ■ **Internet:** www.jowood.de ■ **Wymagania:** PII 300, WIN 98/ME/2000/XP, CDx16, karta dźwiękowa ■ **Akcelerator:** 8 MB

■ ładny wygląd menusów ■ spokojna, nieprzeszkadzająca muzyczka

■ nic nowego ■ koszmarne AI komputera ■ brak prawdziwych nazwisk kopaczy i klubów ■ słabe animacje

GATUNEK: AKCJA/PRZYGODA



POW jest grą typu "kochaj albo rzuć" - to znaczy, że niewielu pozostanie wobec niej obojętnych. Może się bardzo spodobać albo wzbudzić żywą niechęć.

El General Magnifico

Kapitan pilot Lewis Stone nie miał szczęścia tego dnia. Albo może i miał, bo nadal żyje. Podczas zwykłej, rekonesansowej, wojennej misji nad Niemcami niespodziewanie trafił w miejsce, gdzie za każdą kępą trawy ukryto przynajmniej jedną baterię działek przeciwlotniczych. Jak to się mówi: "i Herkules dupa, kiedy wrogów kupa". Trafiony w... no, nieważne w co, samolot Stone'a malowniczo runął na ziemię, a pilot i jego pomocnik, nawigator oraz operator kamery, James Daly, musieli się ratować, skacząc ze spadochronami.

Pech nie opuszczał Lewisa, bo zamiast - na przykład - na dachu pociągu zmierzającego szybko ku granicy szwajcarskiej, wylądował pośrodku jakiegoś dużego zgrupowania Niemców i trafił do obozu jenieckiego. Trzeba od razu powiedzieć, że w latach 1939-1945 wizerunek Niemca różnił się nieco od znanego nam dobrze "poddziadziusiałego" turysty emeryta, podtatusiałego piwosza z Oktoberfestu czy "podwnuczusiałego" młodego wolontariusza z Fundacji Krzyżowa. Wojenni Niemcy byli rzeczowi, bezwzględni i szybkostrzelni. Tak się zaczyna...

Przygoda za drutami!

Po raz pierwszy od dłuższego czasu mam przyjemność zaprezentować graczom coś, co jest pewną nowością w grach komputerowych, które od dawna uczą graczy, że najważniejsza w życiu rzecz to trzymać się właściwej strony wylotu lufy. POW jest grą osadzoną w tradycji filmów takich jak "Wielka Ucieczka" (z niezapomnianą rolą Steve'a McQuinna) czy książek takich jak "Król Szczurów" Jamesa Clavella, gdzie o wygranej decyduje chęć przetrwania. W tym zaś pomagają inteligencja, zimna krew, pamięć i znajomość obyczajów wroga. Gdybym chciał znaleźć tej grze jakiegoś dalekiego krewnego, wskazałbym na Thiefa. Podobnie jak tam, wszystkie atuty są - pozornie - po stronie wroga. (Naturalnie nie można nie wspomnieć choćby jednym zdaniem o praprzodku: Escape from Colditz, w której to grze, gdzieś w połowie lat 80, wpatrzeni w zielone monitory marki Neptun, nawiewaliśmy z obozu jenieckiego.)

Może i jeniec, ale bohater

Bohater - przynajmniej na początku, jest samotny niczym palec w... no, nieważne gdzie, i tylko ty możesz mu pomóc w ucieczce oraz - a jakże! - pokrzyżowaniu planów Hitlera, który przymierza się właśnie do tego, by stworzyć tajną broń mogącą przenieść śmiercionośny ładunek ponad falami Atlantyku i ugodzić w serce demokracji - Wielkie Nowojorskie Jabłko. Ta broń to tajemnicza rakieta V5.

Stone ma tylko determinację, inteligencję i wolę przetrwania. Aby przeżyć - i uciec - będzie musiał przede wszystkim poznać obozowe zwyczaje, poczynając od rozkładu dnia. W określonych porach więźniom urządza się apele - i biada temu, kto się na nich nie stawi. Podczas dnia strażnicy zmieniają posterunki, a w nocy teren obozu oświetlają reflektory - wszystko po to, by zniechęcić więźniów do jakichkolwiek prób ucieczki. Od razu też powiedzmy, że AI programu jest wysokiej próby - strażnicy wykazują się inicjatywą, pomysłowością, a ich zachowanie trudno przewidzieć.

Wielka ucieczka niemieckiego jeńca!

W sumie będziesz miał do czynienia z czterema rozległymi obozami - każdy w innej scenerii, pięknie zaprojektowany, choć oddany już z mniejszą starannością i dbałością o szczegóły. Podczas rozgrywki trzeba ci będzie stosować...

Rozmaite sposoby i sztuczki

...odwracające uwagę Teutonów: rzucanie kamykami, nurkowanie pod ciężarówki i wspinanie się na płoty, a także, i to nierzadko, prastarą chińską technikę walki zwaną - w tłumaczeniu na nasz barbarzyński język - "przyleg płaski do muru". Jest to niekiedy bardzo irytujące, bo trudno określić, np. spod ciężarówki, czy stercząсy na wieży Szkop dostrzeże cię, czy nie - i bywa, że kryjąc się przed jednym, wpadasz w pole widzenia innego. Ale kto powiedział, że bycie jeńcem to przyjemność?

Jeżeli nadarzy się okazja, bez wahania kradnij wszystko, co możesz - a osobliwie niemieckie mundury. Przebranie pozwoli ci uniknąć uwagi strażników, ale uważaj na oficerów starszych stopniem, bo mogą cię przejrzeć i zdemaskować. Pamiętaj, że ludzka twarz w nocy stanowi jasną plamę, i przypomnij sobie, co w takich sytuacjach robił Rambo (basta do putów!).

Podczas gry zdarzy się, że będziesz potrzebował obozowej gotówki - możesz wygrać niezłe sumki od towarzyszów niedoli, którzy z zapałem oddają się rozmaitym grom hazardowym - albo klubowym. Gry te mają dwojaki cel: pozwalają graczowi odetchnąć i zaczerpnąć tchu przed następna karkołomną próbą, dają mu też możliwość zdobycia rozmaitych przydatnych przedmiotów. Obozowa "gotówka" ma rozmaitą postać (czekolada, papierosy) i można ją zdobywać, nie tylko grając z innymi więźniami. W Izbie Chorych na przykład są zapasy spirytusu, a sporą wartość mają też znalezione tam medykamenty.


Czyżbym widział wejście do tunelu?!

Myśleć, myśleć - panowie!

Rozpisuję się tak o tym wszystkim, bo od dawna nie widziałem gry, w której - zamiast niczym jednoosobowa armia (jak powracający do Zamku Wolfenstein), ziönąć ogniem z tyłu i z przodu oraz mordować całe czeredy wrogów, od razu musisz założyć, że to oni są silniejsi, liczniejsi i uzbrojeni. Ty możesz wygrać tylko dzięki sprytowi i zdolnościom, jakie szeroko i daleko rozsławiły Winnetou (który potrafił przebrać się za kupę nawozu, podejść stado bizonów i wy...doić byka przewodnika, po czym oddalić się niepostrzeżenie, zostawiając zwierzę nieco lżejsze i głupio rozpromienione). Nie bardzo tylko rozumiem, dlaczego w sprzyjających okolicznościach nie można posłużyć się odrobiną siły. Wiadomo, że w dzień nie za wielki jest sens, by wdawać się w bójkę ze strażnikiem, który przyłapał cię na Popełnianiu Czynów Zabronionych, ale przecież w nocy można by się było podkraść z tyłu i dać niemilcowi w tubę (bez skojarzeń, proszę!). Niestety tej opcji nie przewidziano, a szkoda - dodałaby rozgrywce realizmu.

Każdą akcję powinieneś starannie przemyśleć - i dobrze jest zebrać tyle informacji, ile tylko się da od innych więźniów albo przekupnych strażników. Zabawnym akcentem gry jest to, że więźniowie pochodzą z rozmaitych krajów (jest np. polski major!) i niekiedy mają BARDZO śmieszny akcent. Niemcy mówią charakterystycznym "germangielskim", który też sprawia, że uśmiechnie się nawet zdeklarowany ponurak. Podczas rozmów z innymi jeńcami możesz usłyszeć kilka przednich kawałów.

Strategia przetrwania

W każdym z obozów będziesz musiał zacząć od zdobycia zaufania u innych więźniów - co osiągniesz w rozmaity sposób. Jedna próba prowadzi czasami do innej, ale uważaj - więźniowie też mają własne cele, niekoniecznie zbieżne z twoimi, a niektórzy z nich mogą się okazać prowokatorami. W Stalag Luft na przykład więźniowie proponują ci, byś przekradł się do budynku administracji i przez głośniki obozowego radiowęzła puścił kilka patriotycznych pieśni. Nieco później okaże się, że była to perfidna podpucha, bo działający w obozie Komitet Ucieczkowy Terenowej Agencji Samopomocy zaplanował tę akcję jako dywersję własnej - w czasie gdy Niemcy miotają się jak wściekli pod głośnikami, jeden z członków jenieckiego podziemia zakrada się do obozowej kancelarii i kradnie z niej tajne plany.

W każdym obozie jest jeden więzień, który odgrywa rolę obozowego króla (ci z was, co czytali powieść Clavella "Król Szczurów", doskonale wiedzą, o kogo chodzi). Jest to skazaniec, który ma rozmaite układy ze strażnikami i może załatwić sporo rzeczy - oczywiście nie za darmo. Drugi typ to obozowy hazardzista, od którego możesz wygrać różne potrzebne ci przedmioty. Nie


Oni coś knują, donnerweller, po prostu to czuję...

opieraj się tylko na informacji z jednego źródła - co oznacza, że zanim zaczniesz kombinować, jak się zabrać do wykonania stojącego przed tobą zadania, najlepiej pogadaj, z kim tylko się da. Z drugiej strony - pamiętaj o tym, że czas nie pyta i nie czeka. Zegar wciąż tyka i naprawdę kiepskim pomysłem jest rozpoczęcie rozmowy z niewłaściwym facetem, kiedy kończy ci się limit czasu, bo - na przykład - musisz uwinąć się z zadaniem przed wieczornym capstrzykiem. Cóż... w końcu sam odkryjesz, którzy więźniowie mają naprawdę coś ciekawego do powiedzenia, ale będzie cię to kosztowało sporo wysiłku.


Że niby co? Że mi się ziemia ze spodni sypie? To jakieś żarty, panie Niemiec!

Wielkie ucieczki

Przy okazji przedstawiania gry, której treścią jest ucieczka z obozu jenieckiego, nie od rzeczy będzie, by przypomnieć pt. czytelnikom kilka najsławniejszych ucieczek. Historycy spierający się o to, komu miałby przypaść w udziale tytuł mistrza ucieczek. Sławnym z liczby ucieczek był niewątpliwie Francois Vidocq, który - zanim został szefem paryskiej grupy policji, jaką dziś nazwalibyśmy oddziałem specjalnym, przez kilkanaście lat, a na przełomie wieków XVIII i XIX popisał się brawurowymi ucieczkami z więzień i tym samym zasłużył sobie na opinię człowieka, którego nie da się utrzymać w kajdanach dłużej niż miesiąc. Wiele zamieszania na kartach historii z pewnością narobiła ucieczka księcia de Beaufort z twierdzy Vincennes (opisana ze szczegółami przez Dumasa w powieści "Dwadzieścia lat później").

Słynny z uporu, jaki wykazywał pod względem ucieczek (i braku powodzenia podczas prób), był Henri Latude, który za panowania Ludwika XV przez dwadzieścia lat uporczywie, i bez powodzenia, usiłował zbiec z Bastylii. Udaną ucieczką z więzienia z rzymskiego zamku Świętego Anioła do końca życia chwalił się Casanova. Z polskich "eskapistów" można by było wymienić Beniowskiego, który podczas ucieczki z syberyjskiego zesłania rozpędził się tak bardzo, że zatrzymał się dopiero na Madagaskarze (swoją drogą: tam został królem!).

Z polskich ucieczek "wojennych" warto wspomnieć o Stanisławie Marusarzu, słynnym skoczku narciarskim (taki ówczesny Małysz), który zatrzymany przez gestapo zdołał uciec z więzienia, skacząc z okna bodaj z trzeciego piętra. (I wyszedł z tego bez większego szwanku.) Do końca swego długiego życia Stanisław Marusarz uważał, że był to najlepszy skok w jego karierze. Godzi się też wspomnieć o pilocie RAF-u, Wyszkowskim (jeden z "cyrku Skalskiego"), który po zestrzeleniu dostał się w niewolę i zasłynął z nieustających (co prawda - nieudanych) prób ucieczki z kolejnych obozów jenieckich.

Warto też dla odmiany wspomnieć o eksodusie niemieckiego pilota, który zbiegł z obozu jenieckiego w Kanadzie. Przekradł się do USA, stamtąd do Meksyku, a stamtąd do Niemiec. W Niemczech ożenił się i... z(a)ginął w swym pierwszym po powrocie locie bojowym...



Mam nadzieję, że te przewody nie są pod napięciem.

nych szczegółów tak cenionych przez miłośników realizmu. Przykro zaskakuje to, że ruchy NPC-ów zwolniono, gdy pojawia się ich wielu na jednym planie. Graficy nie zadali sobie też trudu podczas indywidualizacji typów i postaci. Amerykańscy podoficerowie są wielcy jak mały pagórek, angielscy oficerowie zawsze mówią z zaciśniętymi zębami, a Niemców masz o tyle różnych, że jedni są tłuści i rubaszni, a drudzy rubaszni i tłuści. W sumie nie jest to najlepsza strona gry, choć na pierwszy rzut oka grafika prezentuje się całkiem poprawnie. Doskonale za to zrobiono...

Dźwięk

Rozmaitym momentom w grze towarzyszą różne motywy muzyczne - niezbyt co prawda bogato zinstrumentalizowane, ale doskonale pasują do sytuacji. Melodia nocy jest niepokojąca jak oczekiwanie na realizację polisy ubezpieczeniowej, a motyw "zadumy" - też niezwykle sympatyczny. Ważne są tu także efekty dźwiękowe - przewrócone krzesło, na przykład, może zaalarmować klawiszy. Kiedy Stone znajdzie się w niebezpiecznej sytuacji, serce wali mu jak młot - tym głośniej, im bliżej do jej dramatycznego rozwiązania. Gdy niebezpieczeństwo minie, pompa się ucisza.

Powodem, dla którego będziesz podejmować ten wysiłek, jest jedna z cech gry, która na początku omal mnie od niej całkowicie nie odrzuciła - ta mianowicie, że grę możesz zapisać tylko w niektórych miejscach (najczęściej w twoim baraku przy pryczy). Jest to prawdziwe utrapienie... ale w końcu w razie niepowodzenia tak naprawdę grozi ci tylko uciążliwa powtórka jakiegoś fragmentu gry. Prawdziwi więźniowie w prawdziwych obozach mieli nieco gorzej. A jednak dajesz się wciągać w nastrój i autentycznie - niekiedy wpadasz w panikę! To akurat świadczy o mistrzostwie twórców gry, którzy potrafili oddać nastrój otoczenia. Pograwszy w POW, naprawdę zaczynasz się czuć jak więzień!

POW jest grą osadzoną w tradycji filmów takich jak "Wielka Ucieczka" czy książek takich jak "Król Szczurów", gdzie o wygranej decyduje chęć przetrwania. W tym zaś pomagają inteligencja, zimna krew, pamięć i znajomość obyczajów wroga.

Jeniec to ma fajne życie?

Gra jest o tyle ciekawa, że przed przystąpieniem do jakichkolwiek działań bardzo ważne jest tu poznanie otoczenia, poza tym znakomicie sprawdza się w jej przypadku przysłowie, które powiada: "Nie



Tylko sprawdzałem ciśnienie w kołach, herr feldfebel! Zmienić olej?





Nie chcem ale muszem - skoczyć przez płot.



mów hop, zanim nie przeskoczysz, a jak przeskoczysz to też się nie drzyj, tylko zobacz najpierw, w co wskoczyłeś". Stone czołga się, przykuca i przylega płasko do ścian. Strażnicy mają rozmaity stopień podejrzliwości i trudno z góry określić, jak który zareaguje na rozmaite "sygnały z otoczenia". W niektórych miejscach grozi ci areszt, w innych (np. w domu komendanta lub w "martwej strefie" pod ogrodzeniem) ci strzelają bez uprzedzenia. Areszt też nie należy do przyjemności - tracisz wówczas wszystko, co znajdą przy tobie i czego nie zdążyłeś ukryć w osobistej skrzyni.

Niemcy mają również rozmaity stopień "służbistości". To znaczy, że niektórzy z nich rezygnują z pościgu dość szybko, inni zaś są uparci i zajadli jak pracownicy Izby Skarbowej - i nie spoczną, dopóki nie dopadną Stone'a. Ucieczka - co prawda - zawsze się opłaca, bo więzień złapany w domu komendanta od razu dostaje w czapę, a jeżeli zdoła uciec i zostanie schwytany na zewnątrz, może się jakoś wykręcić. Zresztą gra się nie kończy, kiedy trafisz do karceru zwanego tu "lodówką" (bo chodzi o "ochłodzenie" temperamentu więźnia). Możesz jakoś wykupić stracone przedmioty. Co prawda, akurat prościej odwołać się do wcześniej zapisanej gry i postarać, by cię nie złapano i byś nie trafił do pyerdla...

Grafika

...gry niestety nie powala urodą. Postacie są dość płaskie i składają się ze zbyt wielu ostrych kątów, poruszają zaś drętwo (co może byłoby zrozumiałe w przypadku niemieckich - a szczególnie pruskich, arystokratycznych oficerów, ale nie bardzo pasuje do "luzackiego" amerykańskiego "sardża"). Otoczenie zbudowano poprawnie, ale bez zbęd-

Return to Castle Colditz?!

Podczas wędrówek po obozach Stone trafia do osławionego zamczyska Colditz - i dochodzi do wniosku, że Niemcy przygotowują tu chyłkiem i tyłkiem jakąś nową broń. Co równie ważne, przekonuje się, że człowiek ukryty w obozie jenieckim ma doskonałą okazję do tego, by położyć kres tym knowaniom. W sumie intryga - choć dość liniowa i (delikatnie ujmując) mało prawdopodobna - jest ciekawa oraz nieźle zarysowana. Generalnie rzec można, że POW jest grą typu...

Kochaj albo rzuć

...to znaczy, że niewielu pozostanie wobec niej obojętnych. Może się bardzo spodobać albo "wprost przeciwpołożnie" - wzbudzić żywą niechęć. Problem w tym, że zaprojektowano ją tak, by pasowała na rozmaite platformy - co oczywiście nakłada pewne ograniczenia na międzymordzie (interfejs). Na PC-cie jest to dość dokuczliwe, ale... da się z tym wytrzymać.

INFO

7+

Producent: Code Masters **Dystrybutor:** CD-Projekt **Internet:** www.codemaster.com **Wymagania:** Pentium lub Athlon 500 CPU, 128 MB RAM, Windows 98/ME/2000/XP, DirectX 8.1 **Akcelerator:** tak, 16 MB

- liczy się spokój, rozwagę i namysł
- brak elementów gwałtu i przemocy
- dobra muzyka
- niezbyt ograny temat
- klimat zagrożenia

- nie najlepsza grafika
- irytujące niekiedy dłużyzny
- brak natychmiastowego save'a
- niekiedy chodzi zbyt wolno


gorący dźwięk
Arktyczny chłód zmieszany z płomieniami. Nowy system głośników Logitech Z-680 to 450 watów w pełni kontrolowanego przestrzennego dźwięku w systemie THX, wydobywające się z systemu 6 głośników. Ten pojedynczy, zintegrowany system obsługuje jednocześnie moją konsolę do gier, domowe centrum rozrywki oraz wydobywa dźwięk z mojego komputera, zachowując fantastyczną czystość i klarowność. Masz wszystko, aby uzyskać czysty i potężny dźwięk.
• Wbudowany dekoder Dolby Digital, Dolby ProLogic II i DTS
• 5 x 53-watowych głośników satelitarnych i jeden 185-watowy subwoofer
• Zintegrowany system obsługi i zdalnego sterowania
• System głośników Z-680
Z-680® Speaker System
Logitech
www.logitech.com
EMPiK
Media Markt
VOBIS COMPUTER
www.logos.pl



GATUNEK: **SURVIVAL HORROR**

THE THING

■ **Czarny Iwan**

"Rzecz" na ekranie telewizora była przerażająca - i nikt temu nie przeczy. Czy grozę udało się przenieść na ekran monitora - to pierwsze pytanie, na jakie chciałem uzyskać odpowiedź...



Każdy krok na skrzypiącym śniegu przybliżał trójkę polarników do czegoś... właśnie - czego? Kiedy znaleźli się bliżej, światła latarek wyłoniły z ciemności poskręcany twór z mięsa, kości i sierści. Blake, dowódca drużyny, mimo siarczystego mrozu poczuł krople potu na ciele. Drugi członek, inżynier - w nagłym przypływie torsji zabarwił śnieg treścią żołądka. Tylko medyk wydawał się nienaturalnie spokojny. Blake jeszcze raz spojrzał na monstrum, ale dziwny zduszony charkot oderwał go od studiowania mięsnych resztek. Bulwiasta narośl z paszczą pełną ostrych zębów gryzła i szarpała inżyniera. Pazury potwora orały ciało jak pług ziemię, odrywając całe połacie żywej tkanki. Kiedy samotna głowa potoczyła się po czerwonym śniegu, Blake nie zastanawiał się dłużej. Struga płynnego ognia z miotacza uderzyła w sam środek czerwonego krzyża wyszytego na białym uniformie medyka. To już nie jest Steve, to już nie on... powtarzał w myślach Blake, gdy monstrum topiło się i skręcało, opętańczo wyjąc w agonii...



Mówi się: "Kropla drąży kamień". W tym przypadku, oderwaną głowę.

Niebezpieczeństwo

Powyższa scena to po prostu fragment przygody, którą The Thing funduje nam w wydaniu na PC. Trwoga i strach sączą się z ekranu niczym zimna, lepka mgła. Po kilku dniach grania zacząłem dostrzegać pewne rzeczy. Zdumiałem się, jak wiele umykało mojej uwadze. Choćby mój kot. Wydaje mi się, że nie wygląda już tak zwyczajnie. W jego oczach czai się... coś, jakaś rzecz. Na domowników też spojrzałem z innej perspektywy. Muszę pisać szybko, być może mam niewiele czasu. Z salonu dobiegają jakieś odgłosy. Jakby piłowania. Nie pójdę tego sprawdzić. Gra trwa.

Zimno

Zanim wpadłem w jej okowy, wiedziałem tylko tyle, że trzy miesiące po zdarzeniach opowiedzianych w filmie "The Thing", do amerykańskiej stacji badawczej na Antarktydzie (stacja 31) dotarła ekipa ratunkowa, którą dowodził kpt. Blake. Aby mieć choćby cień szansy na wygraną, trzeba wcielić się w Blake'a. Oznacza to również, że całkowicie zanurzę się w horrorze, który go czeka. Stacja wygląda jak wymarła, wszędzie walają się krwawe strzępy - oderwane, nieokreślone fragmenty ciał i same zwłoki... potwornie okaleczone. Klimat jakby z Resident Evila, ale groza jest tu większa i bardziej namacalna. Wokół noc. Wyjść na zewnątrz - to skazać się na 50-stopniowy mróz. Blake może wytrzymać w tej temperaturze tylko kilkadziesiąt sekund, potem musi się schować w budynku lub gdziekolwiek, gdzie nie dochodzi arktyczne zimno.

Są Rzeczy duże i Rzeczy małe. Ale wszystkie są przerażające...



Rzecz nie w tym, jak ty się masz do Rzeczy, ale jak one mają się do ciebie. I tego właśnie najbardziej będziesz się bał.

Wewnątrz jednak tylko pozornie jest cieplej. Zimno mrozi ciało od wewnątrz - gdy kolejne pomieszczenia ukazują potworną rzeźnię, jaka się tu wydarzyła. Widoki naprawdę mogą spowodować odruch wymiotny u mniej odpornych graczy. Zajrzyjmy do łazienki. Białe kafelki, porcelanowe wyposażenie, będzie można zebrać myśli, odetchnąć od koszmaru i zastanowić się - co dalej. Nic z tego. Zacieki z krwi pokrywają niemal całą armaturę. Pęta jelit niczym girlandy obwieszają kąty, a w pisuarze uporczywa kropla wciąż rytmicznie uderza w zmasakrowaną głowę. Odrywam wzrok od monitora i z obawą spoglądam za siebie. Przecież podłoga nigdy nie skrzypiała...

Niepewność

W kolejnym pomieszczeniu stacji odnajduję członka ekipy ratunkowej. Ten człowiek spogląda wrogo. W The Thing można spotkać niemało takich ludzi, ale czy na pewno ludzi? Pewności nie ma. Jest to jeden z najlepszych pomysłów w grze. Sprawia, że wciąż odczuwam zagrożenie. Jeżeli się pomylę, być może za chwilę - gdy się odwrócę. Obcy wgryzie się w czaszkę Blake'a. Moje myśli zaczynają krążyć wokół tego tematu. Wgryźć się w czaszkę... cóż za dziwna rzecz.

W The Thing można zdobyć pewność tylko na dwa sposoby. Pierwszy - spalić gościa na wiór. Jeśli to Obcy, zdąży jeszcze przeistoczyć się w potwora i nieźle poharatać Blake'a lub innego członka drużyny. Jeżeli jednak zrobię z kolegi pochodnię, który nie był zainfekowany - stracę człowieka i zaufanie innych ludzi z zespołu. Drugi sposób jest łatwiejszy. Wystarczy zrobić test krwi. Nie zawsze warto jednak demaskować Rzecz. Przez jakiś czas jest bowiem po stronie Blake'a. Być może to echa człowieczeństwa, a może po prostu Rzecz wyczekuje na dogodny moment ataku. Nigdy nie ma pewności, czy w drużynie nie zagnieździł się już Obcy. Nie wiem, czy za tą twarzą nie kryje się śmiertelny wróg, a ta niepewność żżera nerwy. Spoglądam w okno. Czyżby zamajaczył za nim jakiś cień?

Zaufanie

Każdy członek drużyny, który podąża za Blake'em, ma określony poziom zaufania do dowódcy. Mogą oni podejrzewać innych członków zespołu, że zostali przejęci przez Rzecz. Są trzy poziomy zaufania. Czerwony, najniższy oznacza, że dotychczasowy kompan zaraz strzeli Blake'owi w plecy. Średni, żółty to strata zaufania. Już nie mogę liczyć na tego człowieka. Zielony wskaźnik oznacza pełne zaufanie. Jeśli inny członek teamu zaatakuje Blake'a, towarzysz z zielonym wskaźnikiem stanie po stronie dowódcy. Mam czerwono przed oczami.

John Howard Carpenter

- reżyser, scenarzysta, producent, kompozytor, montażysta

Urodzony 16 stycznia 1948 Carthage, New York, USA. W wieku 17 lat zaczął wydawać magazyn "Fantastic Films Illustrated". Realizował amatorskie filmy krótkometrażowe o tematyce fantastycznonaukowej. Studiował reżyserię w University of Southern California. Wraz z Tommy Wallacem założył grupę muzyczną "The Coupe de Villes". Specjalizuje się w horrorach z wykorzystaniem elementów science fiction. Jest autorem lub współautorem scenariuszy do filmów: "Oczy Laury Mars" (1978, reż. Irving Kershner), "Black Moon Rising" ("1986, reż. Harley Cokliss). Sporadycznie grywa w epizodach. Napisał muzykę do większości własnych filmów. Początkowo związany z producentką Debrą Hill, następnie z aktorką, Adrienne Barbeau. Ma licencję pilota.



Kumpel Blake'a. Nie zniósł ciśnienia. Samobójstwo.



Łazienka po remoncie dokonanym przez Rzecz. Jak nowa.



Są Rzeczy duże i Rzeczy małe. Ale wszystkie są przerażające...

Spoglądam na zdjęcie jednego z domowników. Ale czy to na pewno on?

Zaufanie można zdobyć lub stracić na wiele sposobów. Aby przeciągnąć człowieka na swoją stronę, najlepiej dać mu porządną pukawkę i kilka magazynów. Można również opatrzyć jego rany, zrobić zastrzyk z adrenaliny. Atak i zabicie Rzeczy również poprawia relacje między Blake'iem a jego ludźmi. Stracić zaufanie jest znacznie łatwiej. Postrzelenie towarzysza to wręcz samobójstwo. Unikanie walki podczas ataku Rzeczy także sprawi, że ludzie zaczną spoglądać na Blake'a spode łba. Jednym z najpoważniejszych przewinień jest zabranie broni kompanowi.

Zajrzałem do szuflady. To śmieszne. Mam tylko pistolet na wodę. Wokół narasta groza, czuję to. Kot zniknął. Może pobiegł do kuchni, a może w jakiś cichy, ciemny kąt, gdzie trafiają się różne dziwne rzeczy... Rzeczy?

Przerażenie

Zaufanie to nie jedyny problem, z którym muszę się uporać. Jest jeszcze strach. W The Thing cały czas grozi mi niebezpieczeństwo. Członkowie zespołu są tylko ludźmi. Ich samopoczucie zmienia się, psychika nie wytrzymuje przerażających obrazów. Ekstremalne sytuacje powodują ekstremalne zachowania. Strach może sparaliżować człowieka lub sprawić, że straci panowanie nad sobą i zacznie bezładną kanonadę (może wówczas zranić kompanów). Zachowania kolegów nie da się przewidzieć. Zdarzyło się, że przerażony człowiek odwrócił ciężki shotgun, wsadził sobie lufę w usta - BANG! Głowa wybuchła jak arbuz. Zostałem sam z bezgłowym trupem.

Takie ekstremalne zachowanie może spowodować wiele czynników. Widok rozbebeszonego człowieka, wyjątkowo przerażająca Rzecz, podejrzane dźwięki. Aby uspokoić kompana, najlepiej zabrać go z miejsca, gdzie odbyła się rzeź. Można mu również zaaplikować adrenalinę, dać nieco amunicji, zabić Rzecz itd. O tym, że towarzysz jest bliski paniki, zawsze informują specjalne ikony, które wyświetlają się nad głową danej osoby.

Wiem, że strach ma wielkie oczy. Śmiałbym się z tego, ale kiedy blade światło przemknęło po ścianach, poczułem różne rzeczy. Może to tylko samochód, który rozchlapał błoto na ulicy i przy okazji zaświecił w moje okno, a może coś zupełnie innego...

Samotność

W The Thing często jesteś sam. Nieraz członkowie drużyny po prostu znikają (i to jest najgorsze), niekiedy zamieniają się w Rzeczy. Tak czy inaczej potrzebuję tych ludzi, bowiem są specjalistami. Drużyna Blake'a może się maksymalnie składać z trzech ludzi. Każdy z nich ma nieocenione umiejętności. Żołnierz to człowiek, który niełatwo poddaje się przygnębieniu. Jeśli tylko dostanie odpowiednie działo do ręki, będzie twardo bronił tyłów. Inżynierowie otwierają zamki, naprawiają uszkodzoną elektrykę. Tylko dzięki nim mogę przejść niektóre etapy. Równie niezbędni są medycy, którzy leczą rany (nie muszę wówczas tracić cennych apteczek). Oczywiście mam kilka komend, jakie pozwalają kierować i sterować drużyną. Zrobione jest to bardzo zgrabnie, a kiedy drużyna posuwa się do przodu, smażąc do Rzeczy z trzech karabinów maszynowych - aż serce rośnie. Niestety jestem teraz zupełnie sam.



Ciemność za moimi plecami gęstnieje, ale boję się włączyć światło. Na ekranie widzę właśnie odarty ze skóry, wyszczerzony czerep. Muszę się ruszyć dalej, ciemność budzi strach.

Groza

Obcy potrafi dowolnie zmienić własną biologię, wygląd. Skorzystać z każdego organizmu, który napotka. Zazwyczaj kiedy zostaje zdemaskowany, przekształca żywiciela w potworność, jakiej nie powinny oglądać ludzkie oczy. Wykształca ostre jak sierpy pazury, rekinie zęby, tworzy potężne węzły muskułów, które unoszą obrzmiałe i ohydne cielsko. W The Thing spotykamy generalnie dwie kategorie Rzeczy: małe i duże. Małe to np. te oderwane od korpusów głowy, którym wyrosły odnóża, a usta zamieniły się w krokodylą paszczę. Mogą to również być ślimakopodobne potworki, które strzykają w ludzi zielonym paskudztwem. Flegma pokrywa człowieka grubą warstwą i sprawia, że nie może biec. Małe Rzeczy starają się skoczyć na twarz i wgryźć w miękkie tkanki. Jedno ukąszenie - i mój towarzysz jest już zainfekowany.

Zło pojawia się nagle - jest krwiożercze, paskudne i szybkie. Ciśnienie i adrenalina biją z ekranu twardą falą przemocy. Ta masakra, jak w Postalu, ma niemal irracjonalny charakter. Przemoc, której mniej odporne psychicznie jednostki mogą nie sprostać.

Potworność

Duże Rzeczy są o wiele bardziej przerażające. Mogą to być człekokształtne twory z olbrzymią paszczą w miejscu pępka. Takie stworzenie zatrzymuje się tuż przed ofiarą i wyrzuca z wnętrza kawał mięcha na kształt potwornego języka. Uderzenie tym zaropiałym, bryzgającym juchą jęzorem bywa śmiertelne. Są też Rzeczy, które przypominają buldoga o karykaturalnym wyglądzie. W zasadzie jest to jedynie byczy kark i olbrzymia paszczęka na czterech świńskich nóżkach. Jest też potwór jakby monstrualna modliszka, a także trzy lub cztery potwory, które są szczególnie wielkie i paskudne (spełniają role bossów). Sam ich widok mrozi krew w żyłach, a walka z tymi Rzeczami jest szczególnie trudna.

Wielkie mi rzeczy. To śmiechu warte. Dlaczego w takim razie się nie śmieję, tyko zaciskam szczęki, aż zęby trzeszczą?





The Thing

Pierwsza wersja filmu na podstawie książki Johna Canbella "Who goes there?" została nakręcona w 1951 roku. "The Thing" John Carpentera (1982) opowiada o dwunastoosobowej załodze arktycznej stacji naukowej, która odkrywa niezidentyfikowane szczątki, spoczywające w lodzie od setek lat. Obca istota zmienia kształt jak kameleon, wciela się w jednego z polarników i zbiera krwawe żniwo. Najmocniejsze strony tego mrożącego krew w żyłach filmu to doskonała kreacja Kurta Russella i niesamowite efekty wizualne, które mimo upływu 20 lat od premiery "The Thing" nadal przerażają.



Żywotność

Nie tylko największe Rzeczy trudno zabić. Każdy Obcy większy od psa jest niezwykle żywotny. Nie wystarczy naszpikować go ołowiem. Właściwie nic sobie z tego nie robi. Aby unicestwić potwora, muszę go spalić miotaczem płomieni. W praktyce wygląda to tak, że najpierw zmiękczam bestię bronią konwencjonalną, a potem smażę monstrum na wolnym ogniu, aż skona. Nawet wówczas potwór nie kończy jeszcze żywota, bowiem z jego opalonych flaków wyłażą dwie, trzy lub cztery mniejsze Rzeczy. Wygląda to, i na dodatek brzmi - ohydnie. Jakby ktoś ścisnął wypełnioną kiszkę w imadle i dodał jeszcze bulgotanie z wnętrza trzytygodniowego topielca...

Szaleństwo

Zachowanie potworów jest dość przewidywalne. O ile bestia nie płonie żywym ogniem, stara się go uniknąć. Wystarczy wówczas stworzyć zaporę z ognia i zza płomieni rozstrzelać potwora zwykłą pukawką. Kiedy ogień osłabnie i bestia ruszy do

Są Rzeczy duże i Rzeczy małe. Ale wszystkie są przerażające...

ataku, wystarczy, że obleję ją płonąca cieczą. Trzaskający ogniem potwór nie pa(t)rzy jednak na straty i może niczym pan pannę młodą wziąć prześladowcę w ramiona. Niekiedy również Rzecz stara się uciec i zregenerować gdzieś, gdzie nie ma prześladowcy.

Jęki Rzeczy pobudziły jakiś ruch tuż za mną. Jakby ktoś skrobał paznokciem o tablicę. Dziwne, przecież nie mam w pokoju tablicy...

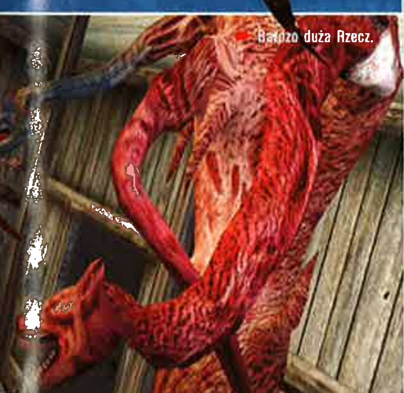
Celność

Blake i jego kompani przeżyją tylko dzięki broni. Pukawki oraz sprzęt są rozrzucone po całej stacji. Niekiedy giwera wystaje z trzewi jakiegoś rozszarpanego żołnierza. Innym razem jest ukryta gdzieś za skrzyniami lub w chronionych pomieszczeniach zbrojowni. Podstawowym wyposażeniem jest pistolet samopowtarzalny (magazynki po 12 pocisków) oraz karabin maszynowy (magazynki po 50 kul). W ekwipunku znajdą się również shotgun, miotacz płomieni, snajperka, granatnik. Ta ostatnia broń strzela trzema rodzajami granatów (można je również rzucać). Poza tym są także niezbędna latarka, paralizator (pozwala obezwładnić członka zespołu, np. by zabrać mu broń). Są i apteczki, aplikatory z adrenaliną, testery krwi. Blake może trzymać w plecaku dwie sztuki z każdego rodzaju broni (dzięki temu wręczy pukawę towarzyszowi i nie straci jej z podręcznego ekwipunku).





Nie śpij, bo cię okradną!



Bardzo duża Rzecz.



Mała rzecz, a cieszy.

Uzbrojenie jest klasyczne, pukawki bardzo zrównoważone i dopracowane. Strzał z shotguna dziurawi Rzeczy jak rzeszoto, a mniejsze bestie zabija. Karabin pozwala wpakować w przeciwnika pół kilo ołowiu w kilka chwil i nie trzeba go tak często przeładowywać. Broń snajperska jest doskonała do wykańczania ludzi (tak, tak, na drodze Blake'a staną również oddziały specjalne). Strzał w głowę to natychmiastowa śmierć ludzkiego przeciwnika. Na Rzeczy broń snajperska niewiele może pomóc. Podoba mi się również działanie granatnika. Wystrzał standardowego ładunku rozrywa, natomiast granaty ogniowe spalają żywcem (goście biegają płonąc i kwicząc jak zarzynane prosiaki). Szkoda, że specjalne granaty o zwiększonej sile rażenia nie rozwalają Rzeczy.

Ostatnie zdanie pisałem dłuższą chwilę. Jest już bardzo późno, okno otwarło się z jękliwym skrzypnięciem. Mam nadzieję, że to tylko wiatr...

Gorączka

Tyle szczegółów. Zostały jeszcze wrażenia ogólne i kilka usterek, których niestety w The Thing się nie ustrzeżono. Podczas walki z Rzeczami mogę liczyć tylko na swoją sprawność i ewentualnie pomoc drużyny. I tu pojawia się pewna niedogodność, jakiej w The Thing być nie powinno.

Blake ma ograniczoną sprawność manualną. To dziwi, bowiem jest to przecież wyszkolony komandos, specjalista w wojennym rzemiośle. Nie może się czołgać, nie potrafi przeskoczyć najmniejszej skrzynki. Nawet pudełko zapałek to dla niego za wysoko. Nie da się.

Spoglądam oczami Blake'a, ale jest to specjalny tryb, w którym dokładnie celuję, jednak żołnierz nie ruszy się choćby na krok. W normalnym trybie, czyli TPP, funkcja celowania nie jest z kolei dostępna. Blake celuje automatycznie, ale ponieważ jest mocno zestresowany, połowa amunicji trafia w ściany. Dziwne to rozwiązanie i sprawia, że na początku trzeba czasu, aby się do niego przyzwyczaić. Ostatecznie zapomniałem o tym, gdy już oswoiłem się z grą, jednak pewna niedogodność pozostaje. Niepotrzebna strata amunicji, a także ryzyko trafienia kompana to cena za niedopracowany system. Z kolei opcja celowania przy masie wrogów jest zwyczajnie niepraktyczna.

Niezadowolenie

Inna niedogodność, jaka mnie zirytowała, to przenikanie potworów przez ściany. Nawet przy zamkniętych drzwiach, gdy przy nich stanę, Rzecz może pokroić Blake'a. Pazury bestii przechodzą przez teksturę, co jest niedopuszczalne.

Nie spodobało mi się również to, że nie można zapisać stanu gry w dowolnym miejscu. Dokonujemy tego jedynie w pomieszczeniu, gdzie znajduje się magnetofon. Na szczęście urządzenia te rozmieszczono całkiem sensownie, tak więc jest to kłopot mniejszego kalibru.

Gdyby nie to, że mamy zimę, pomyślałbym, że za oknem marcują koty. Te jęki, piski rozlegają się w mojej głowie, ale ich źródło tkwi w zupełnie innym miejscu. Rozejrzałem się, ale mdłe, słabe światło ledwo wyławia to z ciemności biurko i zarys okna. W szybie odbicie. Twarz krzywa, zdeformowana? Czy to ja?

Satysfakcja

Największa zaleta The Thing to ciężki zawiesisty klimat, który przypomina mi mroczne dni dominacji Resident Evila albo przerażenie czające się w Dino Crisis 2. Nigdy nie wiem, czy za drzwiami nie kryje się Rzecz. Niekiedy jest to człowiek. Ale nawet wówczas podchodzę doń z obawą. Zaglądam w oczy. Nie mogę wiele dostrzec, pewności nie ma...

Inne świetne rzeczy to swoboda i wielowątkowość. Scenariusz trzeba oczywiście rozegrać wg kilku stałych punktów misji, jednak w środku pełna dowolność. Mogę uratować człowieka, ale za chwilę - gdy zagram jeszcze raz - okaże się, że jest już zainfekowany i wgryzie się Blake'owi w twarz. Otoczenie, wszechobecne zimno, efekt zniszczenia i zmasakrowane ciała tworzą trudną do zdefiniowania mieszankę obrzydzenia, obawy, strachu. Jak w AvP, gdy radar zaczyna nagle świdrująco piszczeć, bowiem gdzieś w pobliżu pojawił się Obcy.

W The Thing nie ma takiego ostrzeżenia. Zło pojawia się nagle, jest krwiożercze, paskudne i szybkie. Ciśnienie i adrenalina biją z ekranu twardą falą przemocy, której sam staję się nieodrodną częścią. Ta masakra, jak w Postalu, ma niemal irracjonalny charakter. Przemoc, której mniej odporne psychicznie jednostki mogą nie sprostać.

Ostatnia kropka na końcu zdania rozlała się przed moimi oczami. Długie szypułki, na których osadzone są oczy, znalazły się za blisko szkła ekranu. Kreślę pazurami po blacie biurka. Mam jeszcze tyle pracy. Druga paszcza niucha tuż przy ziemi, zielony śluz spływa na dywan. Czuję gdzieś niedaleko ludzkie żywe organizmy. Będzie więcej materiału do replikacji. Nikt już nie będzie sam. Nastanie wreszcie porządek Rzeczyyyy. Agrh klakfjhrjw ert tsjtr skfdtf h

9

INFO

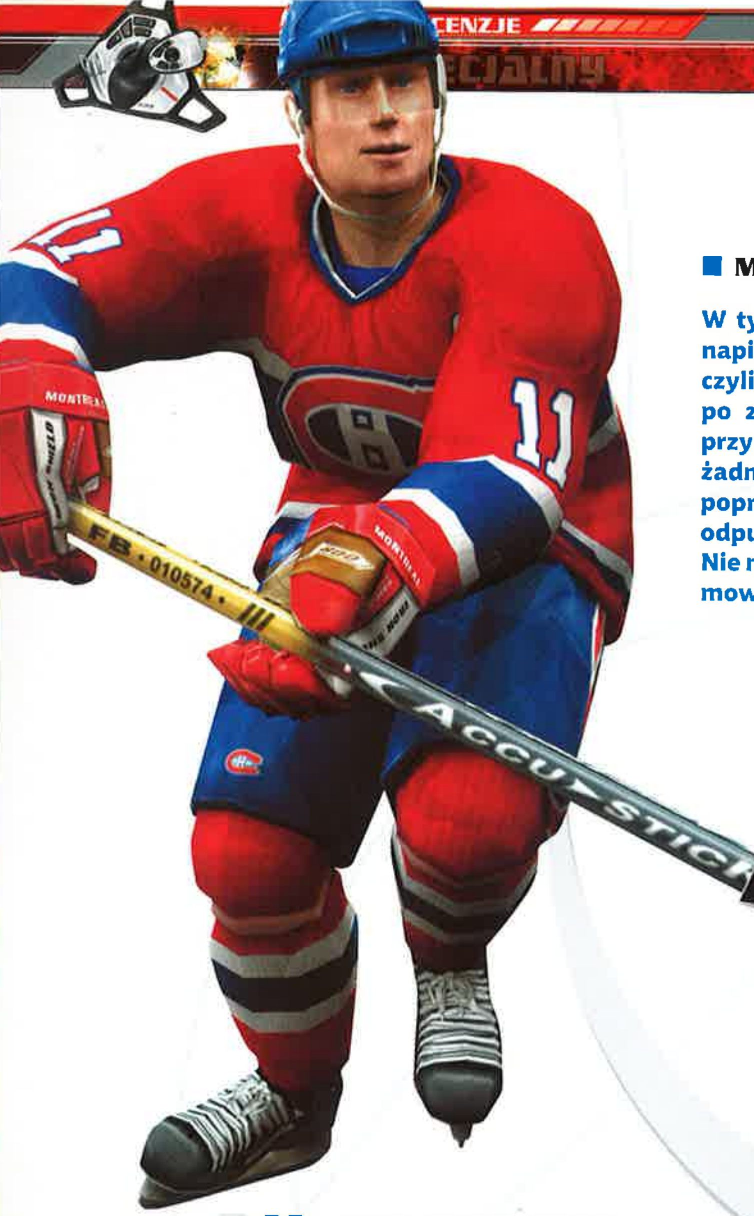
Producent: Computer Artworks ■ **Dystrybutor:** Play It ■ **Internet:** www.thething-games.com ■ **Wymagania:** PII 400 MHz, 64 MB RAM, Win 98/2000/Me/Xp, 8 ak-celerator 3D ■ **Akcelerator:** tak

Plusy: ■ wiadra krwi, tony trupów ■ klimat ■ wygląd ■ strach i zaufanie u ludzi ■ Rzeczy ■ instrukcja po polsku

Minusy: ■ kwiatki w instrukcji ■ brak spolszczenia (np. notatki w komputerach) ■ niejasny system infekowania ■ przenikanie dużych Rzeczy przez drzwi

Są Rzeczy duże i Rzeczy małe. Ale wszystkie są przerażające...

GATUNEK: **SPORTOWA**



Mr Tuli a.k.a. Eld

W tym roku po raz pierwszy nie czekałem w napięciu na kolejną odsłonę najlepszej sportówki, czyli NHL firmowanego przez logo EA Sports. Jakoś tak po zeszłorocznym NHL 2002 moja miłość do tej gry przygasła. A że na przestrzeni tego roku nie odnotowaliśmy żadnej rewolucji w kwestii sprzętowej, zatem nadziei na poprawę nie miałem. Co jednak nie znaczy, iż miałbym odpuścić sobie NHL 2003. Nie ma nawet o tym mowy...

EA SPORTS NHL 2003

Na początku miło mnie zaskoczyło intro. Jak dobrze pamiętacie, zawsze były to kilkunastosekundowe, niezwykle efektowne filmiki i przedstawiały to, co najlepsze w NHL - szybką grę, piękne bramki, cudowne parady 'goalie' i brutalne wejscia obrońców. Wszystko ładnie i pięknie, ale ile razy można to oglądać? Co rok ci sami strzelcy, ci sami bramkarze, bo przecież gwiazdy pozostają te same. Tym razem panowie z EA Sports zdecydowali się na posunięcie dość niekonwencjonalne. Zatrudnili kilka gwiazd NHL, by witały nas sławetnym sloganem 'EA Sports - in the game!'. Gęba mi się otwarła, gdy z pierwszym odpaleniem gry ujrzałem Patrica Roya z tym popularnym hasłem na ustach. Następnym razem był to wielki Mario Lemieux...

Menusy - jest źle

Moje rozbudzone nadzieje szybko zniszczono i to w brutalny sposób. Menusy może i wyglądają całkiem nieźle, ale spróbujcie dokopać się do jakiejś opcji. Nie wiem, kto wpadł na tak kiepski



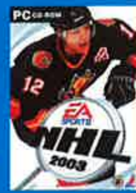


Brawurowy atak na bramkę STL.

Gramy!

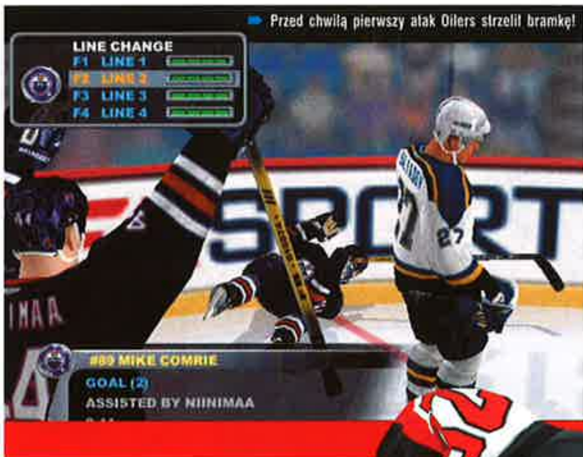
Przeanalizujmy, dlaczego od początku gra się tak lipnie. Jak wspomniałem wyżej, autorzy najwyraźniej zamierzali z tytułu zrobić zręcznościówkę. A wiadomo, co to oznacza - grad bramek i niepotrzebne bonusy. To pierwsze uzyskano, stosując kilka banalnych chwytów, które z kolei zmniejszyły realizm, ale bramek pada mnóstwo. Najgorszą zmianą jest - wepomysł jak np. maksymalne skomplikowanie tego, co - siłą rzeczy - powinno być banalnie proste. Ludzie, przecież w menusach powinniśmy mieć łatwy dostęp do wszystkiego, a nie klikać tysiąc razy po to, by dostać się do danej opcji. Jakby na to nie patrzeć, menu cholernie przypomina mi stronę internetową. Problem w tym, że nawet na witrynie www.nhl.com wszystko jest dużo mniej skomplikowane. No i jeszcze okienko z logowaniem się po prawej. Co to, do diabła - portal internetowy czy gra? (Na dokładkę jeszcze muzyka tak beznadziejna, że po chwili człowieka nachodzi nieodparty odruch wymiotny.) Lufa z wykrzyknikiem za menusy!

Facet z pudełka



Jarome Iginla
Urodzony: 1 lipca 1977 w Edmonton
Pozycja: prawoskrzydłowy
Numer: 12
Wzrost: 185 cm
Waga: 102 kg

Król strzelców zeszłego sezonu; od początku kariery w NHL gra w barwach Calgary Flames, choć w roku 1995 został wybrany w drafcie przez Dallas Stars. Wkrótce potem został wymieniony na Joe Nieuwendyka. Zadebiutował w barwach Flames 5 października 1996 i strzelił w debiucie pierwszą bramkę. W pierwszym roku zagrał we wszystkich 82 spotkaniach, strzelając 21 goli i zaliczając 29 asyst. W następnych latach stale powiększał własny dorobek strzelecki, by w sezonie 2001/02 zdobyć Art Ross Trophy, Maurice Rocket Richard Trophy i Lester B. Pearson Award za strzelenie 52 bramek i 44 asysty, dzięki czemu okazał się najskuteczniejszym hokeistą ligi NHL.



Przed chwilą pierwszy atak Oilers strzelił bramkę!

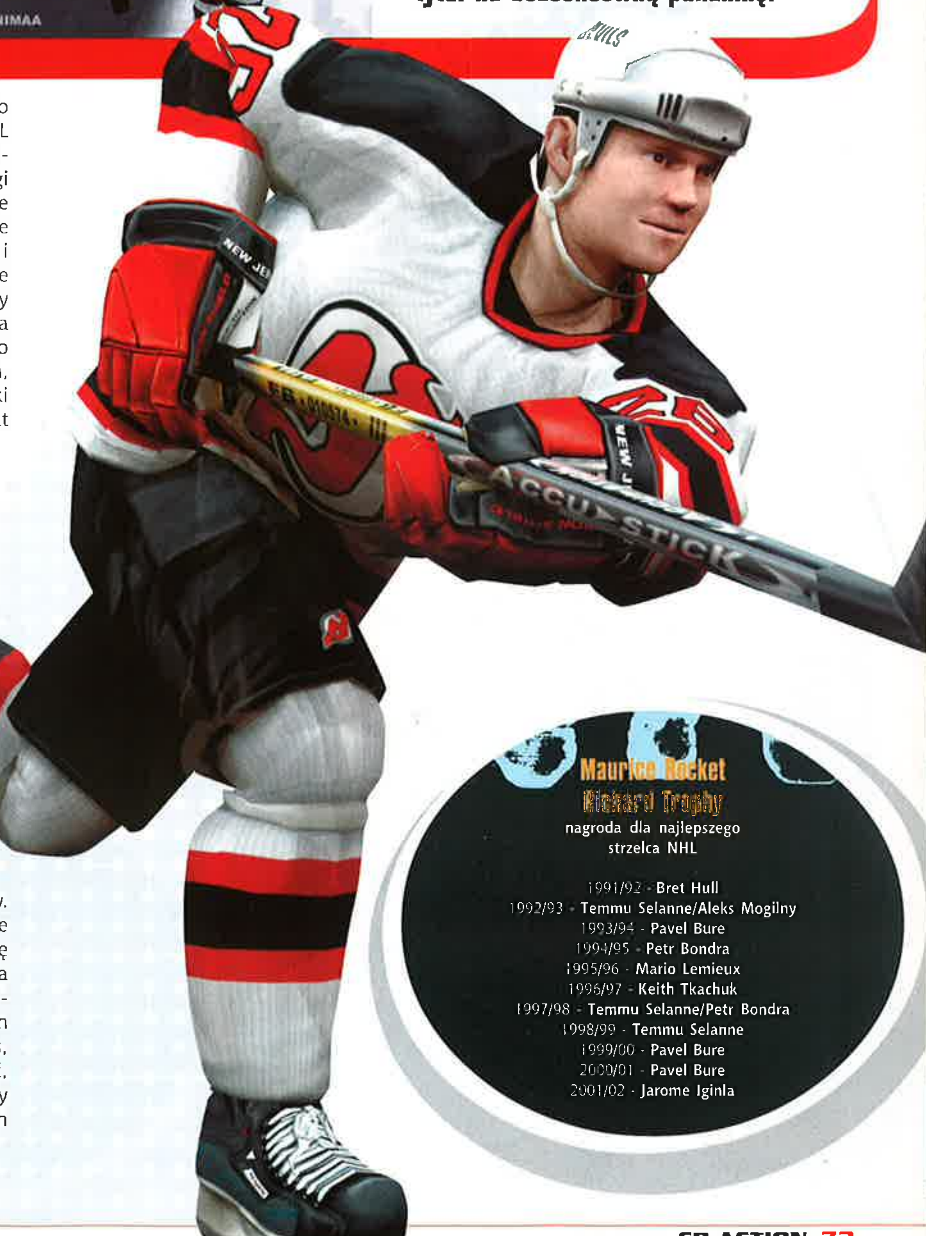
Obrany rok temu kierunek rozwoju NHL od symulacji do zręcznościówki trwa. I odbywa się to w coraz gorszym stylu. Autorzy robią wszystko, by przerobić ten znakomity tytuł na bezsensowną pukaninę.

Zanim wyjdziemy z szatni

Sądząc po tym, że połowę ekranu zajmują opcje internetowe, to właśnie rozgrywki dla wielu graczy mają być główną atrakcją NHL 2003. Wcale mnie to nie dziwi, jeśli pod uwagę weźmiemy grywalność NHL 2003 w trybie dla pojedynczego gracza. Jednak z uwagi na łącza w naszym kraju, w dalszym ciągu do zabawy pozostaje biednym Polakom głównie tryb single. Tu, do dyspozycji jak zawsze mecz towarzyski (Play Now), sezon (Franchise), faza Playoffs i turniej drużyn narodowych (International). Ponadto jest edytor, ale ten jakby uboższy niż poprzednio. Mniej tu opcji, którymi mogliby się delektować fani tworzenia hokeistów. Po wyborze czas na rozgrywkę, zanim jednak to uczynimy, warto spojrzeć na to, co spece z EA Sports nawyrabiali w statystykach. I tak w zespołowych, ale i hokeistów, znajdziemy sporo buraków. Niektóre statystyki zawyżono, inne - dla odmiany - idiotycznie zaniżono. Cóż, kilka lat temu ten akurat element był mocną stroną gry...

Wychodzimy na lód

W zasadzie nie trzeba grać zbyt długo, aby zorientować się, że coś tu... nie gra. I nie chodzi o to, że to ja się zestarzałem czy coś w tym rodzaju. Po prostu NHL 2003 nie ma takiej grywalności jak kiedyś. Ze znakomitej symulacji hokeja - na siłę - zrobiono zręcznościówkę, która w dodatku jest skomplikowana. A to dlatego, że dodano kilka - psu na budę potrzebnych - elementów. Wszystko zaczyna się od stopni trudności, a tych tradycyjnie jest cztery. Jednak w przeciwieństwie do lat poprzednich, gdy poziomy te miały jakiś sens, teraz różnice między nimi są znaczące i trochę bezsensowne. Dwa pierwsze to bułka z masłem, natomiast dwa kolejne (zwłaszcza ostatni) to niezgorszy przejaw debilizmu. Mówiąc krótko, na dwóch pierwszych komp gra jak lama, a na dwóch kolejnych kantuje, ile wlezie. Aha, jeszcze jeden kwiatek. Ci z was, którzy nic nie wiedzą o taktyce w hokeju, a chcieliby się dowiedzieć, natrafią na niezmiernie przykrą niespodziankę. Tę opcję należy ściągnąć ze strony EA Sports, a przecież w poprzednich częściach serii takowa była...



Maurice Rocket Richard Trophy

nagroda dla najlepszego strzelca NHL

1991/92 - Bret Hull
1992/93 - Temmu Selanne/Aleks Mogilny
1993/94 - Pavel Bure
1994/95 - Petr Bondra
1995/96 - Mario Lemieux
1996/97 - Keith Tkachuk
1997/98 - Temmu Selanne/Petr Bondra
1998/99 - Temmu Selanne
1999/00 - Pavel Bure
2000/01 - Pavel Bure
2001/02 - Jarome Iginla



Kiedyś pozycje z tej serii kojarzyły mi się z dziesiątkami bodików, setkami przepychanek i ostrą kontaktową grą pod bandami. Obecnie starcia takie to rzadkość, a gra obronna przypomina zaloty nieśmiałego dziesięciolatka.

dług mnie - gra obronna. Tyczy się to nie tylko komputerowych graczy, ale przede wszystkim hokeistów naszych formacji obronnych. Dawniej gry EA Sports z tej serii kojarzyły mi się z dziesiątkami bodików, setkami przepychanek i ostrą grą pod bandami, gdzie co chwilę ktoś zaliczał bliskie spotkanie z lodem. Obecnie starcia tego typu to rzadkość, a gra obronna wygląda jak zaloty nieśmiałego dziesięciolatka. Zrobiło się z NHL gra makabrycznie mało kontaktowa! I nie mówię tu o najłatwiejszym poziomie trudności czy wyłączeniu w opcjach fauli. Zwyczajnie - na lodowisku jest mniej walki! Dlaczego tak słabo grają defensorzy? Mogę jedynie przypuszczać, że chodzi o to, by komputer też mógł coś strzelić. Wiecie sami, przy stanie 5:0 nie ma już motywacji do dalszej gry, a gdy wynik to 5:3 - jakaś tam zachęta jest...

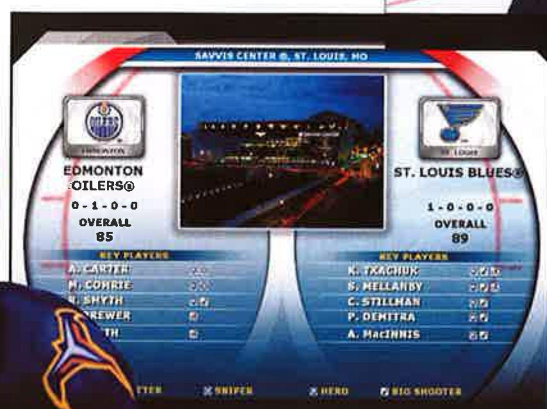
Następna sprawa to zachowanie bramkarzy. Jak czytamy w zapowiedziach NHL 2003 na stronie dystrybutora: "poprawiona sztuczna inteligencja bramkarzy - bramkarze zachowują się bardziej realistycznie niż kiedykolwiek, wykonując efektowne parady i desperackie próby opanowania krążka". Moje pytanie brzmi "GDZIE?". Goalie bronią - moim skromnym zdaniem - zdecydowanie gorzej niż np. w NHL 2000. Puszczają dużo szmat, sytuacje "sam na sam" w 90% kończą się bramkami i w ogóle bronią z zaskakująco niskim procentem skuteczności. Także każdy wyjazd z bramki to duża szansa na zdobycie gola. Inna sprawa, że teraz status gwiazdy super-strzelca naprawdę coś znaczy. Mówiąc po ludzku, niektórych napastników nie sposób zatrzymać. Kolesie mijają naszych zawodników niczym Alberto Tomba tyczki za czasów świetności, a co strzał - to bramka. Nie ma przebacz - tylko gdzie tu realizm?

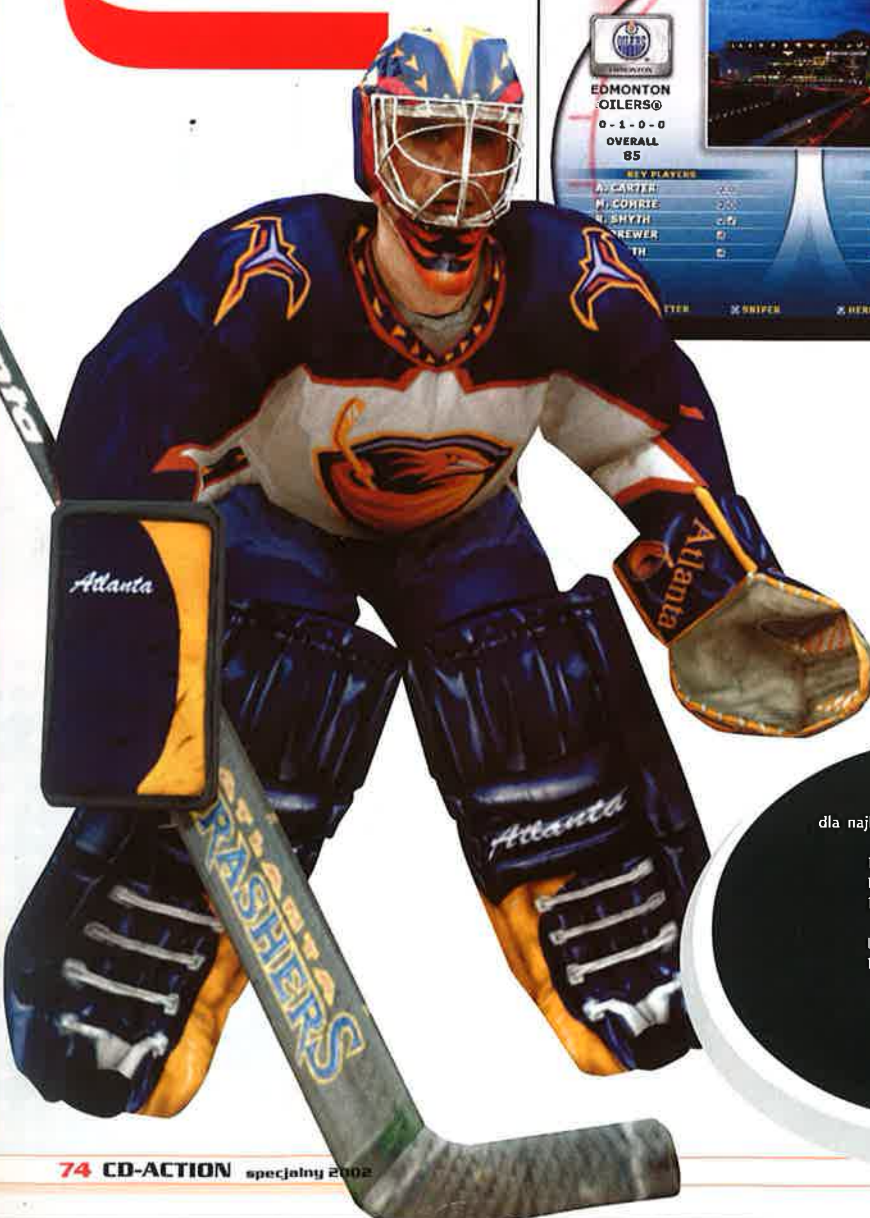


Jeśli bramkarz puści kilka bramek, to lepiej go zmienić. Może zastępca jest w lepszej formie?



Walki na pięści to taki obowiązkowy dodatek do meczów NHL.





Po co komu te bonusy?

No właśnie? Jak dla mnie, są one zupełnie zbyteczne. Kiedyś NHL miało kapitalną grywalność, a nie było tu miejsca na zagrywki rodem z Raymana czy innej platformówki. Tryb Game Breaker polega na tym, że po zdobyciu bramki łatwiej jest o drugą. Kiedy i ta padnie, za chwilę i w zasadzie bez kłopotu możemy umieścić krążek w bramce po raz trzeci. Tryb jest już znany fanom serii NHL, a (podobno) ma pozwolić graczom na odrobienie kilkubramkowej straty. Niby to NHL i niby w tej lidze wszystko jest możliwe, ale seryjne zdobywanie w każdym meczu bramek jest ponad moje nerwy.

Następny tryb bonusowy to Deke Control, czyli system kontroli krążka. Niby to fajne, bo pozwala na masę zagrywek, a nawet tworzenie własnych, ale jest z tym trochę zachodu. A w pewnym momencie gra zaczyna przypominać typowy menedżer... bonusy zręcznościowe w NHL są zupełnie zbyteczne!

Być jak trędowaty

"Nu metalowy Crap" to trend, który niestety dotarł także do NHL 2003. Tak na marginesie, nigdy nie rozumiałem i pewnie do śmierci już nie pojmę, dlaczego w nazwie tego gatunku czegoś tam (bo na pewno nie MUZYKI) pojawia się słowo metal. Jak dla mnie, to skrzyżowanie popu z grungem. Bez kitu, ekipa RIP Cobaina grała milion razy ciężej. Tak czy siak nasze uszy narażono na atak beznadziejnych dźwięków, w dodatku nieustannie tych samych. Pioseneczki są tu ledwie trzy, więc siłą rzeczy - gdy krążymy

Art Ross Trophy
dla najlepiej punktującego zawodnika

1991/92 - Mario Lemieux
1992/93 - Mario Lemieux
1993/94 - Wayne Gretzky
1994/95 - Jaromir Jagr
1995/96 - Mario Lemieux
1996/97 - Mario Lemieux
1997/98 - Jaromir Jagr
1998/99 - Jaromir Jagr
1999/00 - Jaromir Jagr
2000/01 - Jaromir Jagr
2001/02 - Jarome Iginla

po menusach, stale się powtarzają. Obłędu idzie dostać po - góra - dziesięciu minutach! A już zupełnie śmieszne jest to wyświetlanie tytułów numerów niczym w MTV. Czy to w menusach, czy podczas gry w prawym dolnym rogu ekranu widnieje ramka z tytułem oraz wykonawcą. No tak, EA Sports zawsze dążyło do tego, by jego własne gry przypominały transmisje telewizyjne. Tyle, że tym razem jest to bliskie MTV. Na plus należy zapisać to, że możemy skrócić własne cierpienia i wykorzystać w grze własną muzykę. Niemniej jednak ocena tyczy się gry z oryginalną muzyką, a ta jest totalnie do bani, wręcz żenująca.

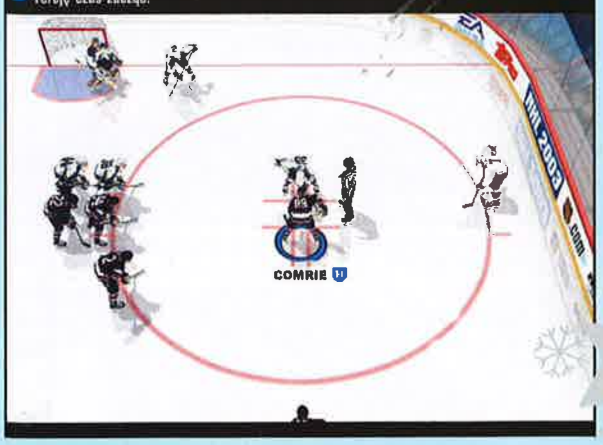
Dużo mniej zastrzeżeń mam do pracy komentatorów i dźwięków towarzyszących rozgrywce. Panowie za mikrofonami jak zawsze z zapałem komentują sytuację na lodzie i wymieniają się trafnymi uwagami. Sporą ciekawostką, choć z mojej strony mam zastrzeżenia, jest użycie technologii On the Ice. Według autorów, zapewnia ona "realistyczne dźwięki odbijanego krążka na lodzie, rozmów na ławce rezerwowych czy okrzyków graczy". Zgadzam się z tym, że odgłosy są kapitalne, chociażby wtedy, gdy trafiamy krążkiem w słupek czy bandę, ale z tymi pogaduszkami na ławce i okrzykami to bym polemizował. Pamiętam, jak kiedyś, gdzieś oglądałem kilkuminutową składankę przygotowaną przez stację ESPN; składała się ona w całości ze... zdań wykrzykiwanych przez trenerów oraz hokeistów, w których przekleństwa padały częściej niż u nas w redakcji przed oddaniem pisma do drukarni, i gdy wyłączą światło. Jeśli zatem miałby to być "audiofilny" realizm, to "faki" powinny padać z częstotliwością dwóch na sekundę (czyli 2 FPS). A tak przy okazji to irytował mnie szczególnie jeden dźwięk - mianowicie po wciśnięciu przycisku Play rozlega się straszliwy ryk syreny.



Facet najwyraźniej nie może się pogodzić z decyzją sędziów.



Tercję czas zacząć.



Graficznie jest gorzej?

Większych różnic między tym, co widzieliśmy rok temu (i dwa lata), a dzisiaj nie widać. Może z wyjątkiem dwóch drobnych zmian, jednak na minus - jak mi się zdaje. Mordki hokeistów zdecydowanie mi nie leżą. W poprzednich częściach był to atut gry, bowiem bez trudu można było rozpoznać KAŻDEGO z osobna, a teraz większość zawodników wygląda niemal identycznie i poznać ich możemy po jedynie numerach na jerseyach. Jakoś tak postacie bohaterów lodowisk kanadyjsko-amerykańskich straciły na realizmie. Doprawdy, dziwne. Drugi minus to wygląd trybun. Ponownie twórcy postanowili zaszaleć i umieścić jakieś postacie na trybunach, które by się poruszały i żywo reagowały na wydarzenia na lodowisku. I tak niby jest - pokazywani w kamerach kolesie prowadzą żywiołowe rozmowy, laski klaszczą etc. Szkoda jedynie, że ci ludzie wyglądają jak posłowie Samoobrony, czyli delikatnie mówiąc, prezentują się niekorzystnie i niezbyt medialnie. No i są w 2D z dużą liczbą pikseli, więc kłują po oczach.



Z kolei poprawie, i to znacznej, uległ wygląd animacji postaci bramkarzy. Faceci rzucają się na krążek lub wyjeżdżają za bramkę efektownie i niezwykle realistycznie. Wreszcie nie przypomina to żółwia podążającego w kierunku gumy, lecz goalie. (Co jednak nie ma żadnego przełożenia na skuteczność - ale o tym już pisałem.)

To właściwie wszystkie zmiany graficzne, jakie nastąpiły. Jeśli dodamy do tego ładne, choć kompletnie niefunkcjonalne menusy, wychodzi na graficzny deficyt.

Czas na odpoczynek?

Już rok temu zanosiło się na to, że autorzy serii NHL zaczną zjadać własny ogon i by ratować się z opresji, obiorą kierunek na zręcznościówkę. Według mnie - to zła droga, bo NHL doskonale się sprawdza jako symulacja. Dlatego NHL 2003 nie podoba mi się - i już. Czytelnicy, którzy lubią, gdy podczas meczu pada kilkanaście bramek, a obrona nie istnieje i bramkarz puszcza szmaty - mogą dodać jedno oczko do oceny. Ja za grę w NHL 2003 uprzejmie dziękuję.

Wolę wersję z 2001 roku.

11/2002

7+

Producent: EA Sports **Dystrybutor:** Cenega **Internet:** www.easports.com **Wymagania:** PIII 500, WIN 98/2000/XP, 128MB RAM, CD-ROM 4x, karta dźwiękowa **Akcelerator:** tak, 16 MB RAM

+ animacje bramkarzy? ■ tradycyjnie komentarz? ■ niektóre dźwięki

− BEZNADZIEJNA muzyka! ■ menusy ■ grywalność ■ statystyki ■ z symulatora zręcznościówka?!

INFO

GATUNEK: SIM

Age Of Sail 2: Privateer's Bounty

Mr Tuli a.k.a. Eld

Rosjanie z moskiewskiego studia Akella nie próżnują. Jak nie kolejna część Sea Dogs, to następna odsłona Age Of Sail. Dziwne to o tyle, że Rosjanie nie mieli zbyt bogatych tradycji morskich. Tym bardziej zachodzę w głowę - co wspólnego Rosjanie mają z piratami?

Odpowiedź na to pytanie brzmi: niewiele. Ale rozumiem zauroczenie facetów z Akelli potężnymi żaglowcami. Zresztą owo "żeglowanie po świecie gier" idzie Rosjanom nieźle - serie Sea Dogs i Age Of Sail dobrze się sprzedają...

Żagle na maszt!

Trudno jednoznacznie określić, czy Privateer's Bounty jest tylko mission packiem czy też osobnym produktem. Nawet sami twórcy nie bardzo mogą to określić. Z jednej strony - nie jest to całkowicie nowa gra, a z drugiej strony - włączono do niej trochę nowalijek, więcej niż w typowych mission-packach. Może należy uznać, że jest to coś pośredniego?

Akcję gry osadzono pod koniec XVIII i na początku XIX wieku. W trybie przeznaczonym dla jednego gracza do rozegrania jest dwadzieścia nowych scenariuszy, a oprócz nich dodatkowo te, które były dostępne w Age Of Sail 2. Kończąc wątek "statystyczny", powiem wam, że w grze występuje trochę ponad dziesięć nacji, a także - w stosunku do Age Of Sail 2 - wzrosła liczba dostępnych jednostek.

Ahoj, przygodo!

Właśnie, te nowe jednostki budzą chyba moje największe zastrzeżenia, bo jak inaczej potraktować wynalazki, takie jak balon, drewniana łódź podwodna, łódź parowa czy brander (Fire Ship). Wprawdzie niektóre z nich możemy uznać za jak najbardziej realne wynalazki - ale łódź podwodna czy parowiec to chyba czasy trochę późniejsze? Z drugiej strony - pewien wynalazca oferował swoją łódź podwodną już Napoleonowi, więc... można to przełknąć.

Tym bardziej że dzięki owym jednostkom gra nabrała nowych kolorów. Ot, chociażby bierzemy brander, wpływamy nim w środek zgrupowania okrętów wroga, podpalamy lont i po opuszczeniu statku przez załogę obserwujemy skutki efektownego wybuchu pośród armady nieprzyjaciela. Trochę podobnie działa łódź podwodna, choć tu o wybuchu decyduje mina. Z kolei balon może bombardować okręty z powietrza ...

Zmianom, a raczej poprawie w stosunku do Age Of Sail 2, uległ także realizm. Wreszcie można jakoś normalnie dowodzić większą liczbą statków dzięki lepszemu interfejsowi, aczkolwiek do perfekcji to mu nadal daleko. Zwiększono ilość środków rażenia - teraz możemy przywalić do wroga pociskami demolującymi kadłub, dziurawiącymi żagle czy dziesiątkującymi załogę. Większe znaczenie mają warunki pogodowe - lepiej odwzorowano zasady rządzące żaglowcami na pełnym morzu.





Pomiędzy misjami wpływamy do portów, gdzie reperujemy uszkodzone statki, wymieniamy zniszczone działa, kupujemy lepsze okręty, sprzedajemy zdobyczne pryzy i werbujemy nowych ludzi. Trzeba przyznać, że wszystko to wygląda dużo lepiej niż w kultowym Pirates!

Nowalijką jest również porządny edytor. Dzięki niemu możesz dowolnie budować kampanie i scenariusze, wraz z wszelkimi szczegółami dotyczącymi bitew. Co jest najważniejsze. Wreszcie ostatnią zaletą jest tryb multiplayer. Zagrać w nim może naraz do szesnastu graczy w sieci lokalnej lub przez Internet.

Jakoś...

Graficznie Privateer's Bounty w żadnym stopniu nie powalił mnie, choć użyto do jego powstania poprawionego silnika STORM, znanego z Sea Dogs oraz Age Of Sail 2. Owszem, całość wygląda lepiej niż w wspomnianych grach, lecz jak dla mnie - dalej nie jest to perfekcyjne. Jakoś patrząc na ekran monitora nie czuję się, jakbym przebywał na morzu. Jakoś te statki nie są szczytem osiągnięć grafików, jakoś to morze nie wygląda jak strumienie w UT 2003, jakoś ten dym czy płomienie nie przypominają prawdziwych etc. Jak dla mnie, grafika poprawna, nic więcej. Podobnie jest z udźwiękowieniem gry. Niby to przyjemnie się słucha gwizdania wiatru, szumu wody, świstu pocisków artyleryjskich czy okrzyków załogi, ale w sumie nic to specjalnego nie jest. Tak jak i symfoniczna muza, aczkolwiek za plus należy jej przypisać, że dynamicznie dostosowuje się do wydarzeń na ekranie.

Na redzie

Krótko mówiąc - gra to dobra, choć nierewelacyjna i skierowana raczej do konkretnego grona odbiorców. Jeśli zatem lubisz Age Of Sail, Sea Dogs lub też po prostu żaglowce, bitwy, skarby - powinieneś się zainteresować. W innym przypadku pomiń, a świat i tak się nie zawali.



6+

INFO

Producent: Global Star Software ■ **Dystrybutor:** Global Star Software ■ **Internet:** www.akella.com ■ **Wymagania:** PIII 450, 64 MB RAM, WIN 98/ME/XP, 4xCD, karta dźwiękowa ■ **Akcelerator:** tak, 16 MB

■ kilka nowych jednostek ■ realizm ■ niezły edytor

■ grafika trochę się zestarzała ■ ani to mission pack, ani nowa gra...

GATUNEK: FPS

IRON STORM



■ Hut Sędzimir

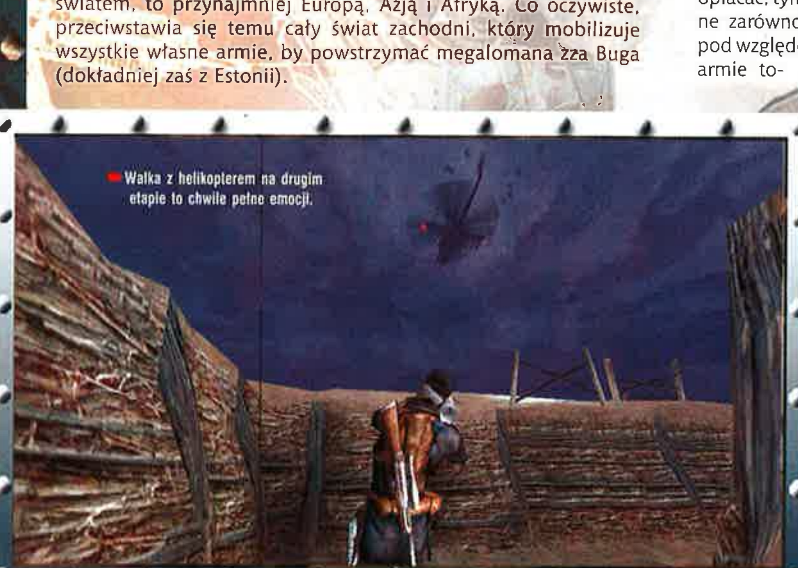
Mimo że fabuła nie jest najistotniejszym elementem gier-strzelanek z akcją przedstawianą w perspektywie pierwszej osoby - zapytaj zresztą o to każdego fana Quake'a, Dooma i Serious Sama - dobrze, kiedy jest ona (fabuła) dopracowana, ciekawa i oryginalna. Tym bardziej że w grach z gatunku FPS do zabawy coraz częściej wprowadza się elementy przeniesione z przygodówek, a w takich hybrydach wymyślenie ciekawej opowieści wydaje się jeszcze bardziej konieczne. Tak jak w przypadku gry Iron Stormu, w którym to dobra fabuła w niebagatelny sposób wpływa na ostateczną ocenę tytułu.

A fabuła w tej grze, jak sami pewnie już za chwilę przyznacie, jest dość niezwykła. Mamy marzec roku 1964, ale to, co dzieje się w Europie, znacząco odbiega od zdarzeń, jakie w tamtym czasie rzeczywiście działy się na Starym Kontynencie. Jurij Gagarin trzy lata wcześniej nie odbył pierwszego w historii załogowego lotu po okołoziemskiej orbicie, Władysław Gomułka nie rządził w Polsce, a Stany Zjednoczone nie rozpaczały wciąż po zabitym rok wcześniej JFK. Cały czas natomiast trwa I wojna światowa, która w świecie gry, tak jak i w rzeczywistości, rozpoczęła się w sierpniu 1914 roku.

Długa wielka wojna

To nie chochlik drukarski - w świecie gry I wojna światowa trwa już niemal pół wieku. Wszystko potoczyłoby się pewnie inaczej, gdyby nie imperialistyczne zapędy barona Nikolai Aleksandrovitcha Ugenberga, rosyjskiego szlachcica, który marzy o Rosji rozciągającej się od oceanu do oceanu. Niemalże nieograniczony kapitał Ugenberga na tyle wzmocnił siły zbrojne Rosji, że możliwe stało się utworzenie Imperium Russo-Mongolskiego, przy okazji zaś stłumienie w zarodku rewolucji październikowej. Ugenberg, wzorując się na Dżyngis Chanie, swoim politycznym idolu i wyroczni, zamierza zawładnąć całym światem. A jeśli nawet nie światem, to przynajmniej Europą, Azją i Afryką. Co oczywiste, przeciwstawia się temu cały świat zachodni, który mobilizuje wszystkie własne armie, by powstrzymać megalomana zza Buga (dokładniej zaś z Estonii).

Siły te jednak są zbyt nieliczne i słabe, by przeciwstawić się wojskom Ugenberga, w związku z czym - szukając nowych środków finansowania wojska - Sojusz Zachodni postanawia wystawić akcje własnych sił zbrojnych na giełdzie papierów wartościowych. Każda jednostka jest teraz finansowana przez grupę kapitalistów, a jej akcje rosną, kiedy ta odnosi na froncie sukcesy. Pomysł wypalił, armie Zachodu i Ugenberga mniej więcej się zrównoważyły, pojawił się jednak pewien drobny efekt uboczny. Otóż, siedzący w zaciszu własnych posiadłości Ameryki finansiści zaczęli zarabiać zbyt wiele na całej tej wojennej zawierusze. W efekcie zakończenie wojny przestało się komukolwiek opłacać, tym bardziej że równe zarówno liczebnie, jak i pod względem wyposażenia armie to-



Walka z helikopterem na drugim etapie to chwile pełne emocji.

Standardowa gra, alternatywna historia...

czyły własną wojnę na linii frontu, która przechodziła przez sam środek Niemiec, a więc z dala od domu Anglików, Francuzów, Amerykanów czy nawet Rosjan. A to, że na froncie ginęło corocznie kilkaset tysięcy młodych ludzi, zostało szybko wliczone w koszta i zaksięgowane po stronie strat. Po co przerywać coś, co jest tak dobrym interesem?



Oto cały Iron Storm - prujesz seriami do przeciwnika z odległości pół metra, a oni dalej biegną w twoją stronę.

Na scenie pojawia się walizeczka

Ta ustalona już i opłacalna dla giełdowych inwestorów równowaga została zakłócona tuż przed marcowym porankiem, od którego rozpoczyna się gra. Naukowcy Ugenberga opracowali tajemniczą broń, której użycie potencjalnie może zakończyć konflikt w bardzo krótkim czasie. Piszę "potencjalnie", bowiem tak naprawdę do samego końca gry nie zdajesz sobie sprawy z tego, co jest w walizce i na czym polega działanie tej broni. Nie zdajesz sobie sprawy z tego nawet ty - porucznik James Anderson, przydomek Weasel lub Wiz. Ale to ty właśnie zostajesz oddelegowany do wykonania misji IronStorm.

Dokładnie o celu operacji IronStorm dowiadujesz się od dowódcy, Cecile Newcastela, całkiem apetycznej babki, która jak wszyscy wojskowi lubi pociągnąć z butelki - co zresztą masz okazję zaobserwować w rozpoczynającej grę animacji. Ona autentycznie wierzy, że wojnę trzeba, i można, zakończyć.



Najgorsze na wojnie jest to, że nigdy nie wiesz, w którą stronę pójść.

Mission (Im)possible

Wywiad donosi, że nowa broń Ugenberga jest przechowywana w fabryce w pobliżu miasteczka Wolfenburg. Anderson ma się przedrzeć przez linię frontu, dostać do kontrolowanego przez siły wroga Wolfenburga, stamtąd do fabryki, w podziemiach której kryje się wojskowe laboratorium. Na miejscu pozostaje tylko wykradzenie specjalnej, wzmocnionej walizeczki (isolation case) z nowym wynalazkiem i wysadzenie całego laboratorium. Dla żołnierza z Królewskiego Regimentu Strzelców Górskich tak naprawdę to normalka. Niestety w trakcie gry wszystko się komplikuje, droga do laboratorium wydłuża się nieoczekiwanie, a potem jeszcze okazuje się, że walizeczka została wywieziona pancernym pociągiem, zaś otworzyć ją może tylko i wyłącznie sam rezydujący w berlińskim Reichstagu Ugenberg. Całość rozkłada się na sześć dość obszernych etapów, opowiadających pasjonującą wojenną historię.

Okopy i helikoptery

Opowieść ta, w której sporo zwrotów akcji i ciekawych postaci osadzono w wyjątkowym świecie gry. Znacie już tło historyczne. A jak przekłada się to na praktykę? Trwająca pięćdziesiąt lat rozgrywka powstrzymała nieco rozwój technologii oraz nauki, ale z kolei niektóre jej obszary rozwinęły się - tak jak w rzeczywistości. Dlatego też np. nad okopami unoszą się helikoptery. Z tego powodu uda ci się pokonać miotaczy musztardowego gazu (znów ewidentnie I wojna światowa): możesz znaleźć w ich namiotach telewizorki z wojennymi programami propagandowymi (to raczej lata 60, Wietnam - te sprawy), które zazwyczaj mimochodem udzielają wskazówek, co należy robić dalej. Jest to zatem jedyna w swoim rodzaju mieszanka, jaka może nie wydaje się zbyt realistyczna (helikoptery i czołgi to przecież dwa wynalazki, które zmieniły pozycyjny i "okopowy" sposób prowadzeni walki), ale jeśli przymknie się na to oko - tworzy wciągającą iluzję rzeczywistości. Iluzja ta w połączeniu z chęcią odkrycia tajemnicy szczelnie zamkniętej walizeczki sprawia, że od ekranu trudno się oderwać - nawet mimo kilku ewidentnych wad gry.

Patrząc na grę okiem "naukowca", bez zbędnych emocji - to po prostu kolejny, porządny, ale niepozbawiony wad FPS. Iron Storm ratują jednak świat gry, klimat i fabuła.

Trudne, trudniejsze, Iron Storm

Podstawowym zarzutem, jaki członkom studia developerskiego 4x, czyli twórcom Iron Stormu, postawi na sądzie ostatecznym św. Piotr, będzie niezrównoważony i frustrująco wysoki poziom trudności w grze. Ja rozumiem, że to wojna, a wojna to nie przelewki. Zdaję sobie sprawę z tego, że podczas I wojny światowej poległo 10 milionów żołnierzy, zaś podczas II wojny 55 milionów ludzi - więc podczas takiej wojny 50-letniej musi ich zginąć dużo, dużo więcej, ale dlaczego mam być jednym z nich? I to jeszcze zupełnie niezasłużenie.

Myślałem, że gry komputerowe są po to, by dostarczać ludziom rozrywki, a nie sprawiać, by ciskali ciężkimi przedmiotami i jeszcze cięższymi przekleństwami w stronę ekranu, kiedy po raz dziesiąty niewidoczny snajper zgarnął ich jednym strzałem... mimo że wystawili nie więcej niż dwa piksele głowy nad krawędź okopu czy za róg ściany. A w Iron Stormie to normalka. Poziom trudności wyznaczają tutaj dwa składniki.

Po pierwsze, snajperzy wroga są diablo skuteczni i nawet jeśli za pierwszym razem spudłują, następny, który pada sekundę później, już nie chybia. Po drugie, skuteczność broni zdaje się drastycznie spadać w rękach porucznika Andersona. Ponadto te same modele karabinów wydają się dużo bardziej śmiercionośne, kiedy strzelają z nich żołnierze Ugenberga. Poziom trudności jest tu poza tym rozłożony nierównomiernie, jeśli chodzi o kolejne etapy - początkowy jest bardzo trudny, drugi nieco łatwiejszy, Wolfenburg i fabryka/laboratorium bardzo trudny, pociąg pancerny Car Iwan nieco łatwiejszy, natomiast Reichstag, pomijając konieczność biegania w kółko po tych samych korytarzach - chyba najłatwiejszy w grze.

Zagraj (w) to jeszcze raz, Storm

Niestety poza irytującym momentami poziomem trudności Iron Storm to gra, która nie wnosi nic nowego do gatunku. Wszystko, co tu jest, właściwie wcześniej już widzieliśmy.



Początek gry przypomina mocno Medal Of Honor (jest tu kilka klimatycznych, opisanych skryptami wydarzeń), potem jednak cała rozgrywka zaczyna swoim charakterem niezwykle przypominać Red Faction. (Tak jak tam, główny bohater m.in. trafia do więzienia, niektóre fragmenty gry wymagają zniszczenia lub przejęcia kontroli nad pojazdami zmechanizowanymi lub działkami.) Zaś pojedyncze rozwiązania fabularne znane z innych gier gatunku są tu niekiedy powtarzane - i np. niemal zawsze, kiedy rozbroisz i zajmiesz gniazdo karabinów maszynowych, możesz być pewien, że nagle zza rogu wyskoczy kilkunastu przeciwników, których będziesz mógł bez trudu oraz efektownie załatwić.

Także moduł gry dla wielu graczy w żaden sposób nie zaskakuje, a jedyny - jak mogłoby się zdawać - oryginalny tryb multiplayer, czyli isolation case capture - to właściwie zwykłe capture the flag, tylko tyle, że flaga jest jedna i w ciągłym ruchu. Również w zakresie arsenału czy przeciwników nie ma żadnych nowości, o których warto byłoby pisać w recenzji. Ciekawostką są na pewno granaty gazowe, które mogą zabić lub oszołomić przeciwnika (oraz ciebie, jeśli korzystają z nich żołnierze Ugenberga). Działanie granatów na porucznika Andersona oddano zresztą w dość interesujący sposób, bowiem ekran zajmują wtedy pulsujące fale, a chód głównego bohatera staje się chwiejny i lekko nieprzewidywalny.

Niestety poza irytującym poziomem trudności Iron Storm to gra, która nie wnosi nic nowego do gatunku.

Nowością miało tu być wprowadzenie opcji zmiany widoku gry z FPP na TPP, przydatne we fragmentach "skradankowych" (tak nazywają je twórcy gry). Tak naprawdę jednak z trybu TPP będziesz korzystał co najwyżej po to, by sprawdzić, czy nie spadniesz z deski, po której przechodzisz nad jakąś wyrwą. Dzieje się tak dlatego, że efekt skradania potraktowano tu po macoszemu - i tak, sprowadza się ono właściwie jedynie do chodzenia w kucki, bowiem i tak nie wiesz, kiedy i dlaczego przeciwnicy cię dostrzegą - lub nie. Szkoda, bo tak ciekawa fabuła i oryginalny świat, jaki wykreowano na potrzeby Iron Stormu zasługuje na dużo lepszą, równie nowatorską realizację.

Zachmurzone niebo

Oprawie graficznej Iron Stormu nie można wiele zarzucić - nie jest to może tak obłędna grafika jak w najnowszym Unreal Tournamencie, ale też niczym specjalnie nie ustępuje innym wydawanym ostatnio produkcjom. Animacje między etapami, choć krótkie, są bardzo ładne i umiejętnie budują klimat całości. Ukształtowanie poziomów, modele postaci czy pojazdów stoją na wysokim poziomie i w większości przypadków są bardzo szczegółowe. Niezbyt dobrze wykonano z kolei animację żołnierzy, którzy w przypadku kilku modeli 3D przemieszczają się w mało naturalny oraz koślawy sposób. Takie niedociągnięcia równoważy doskonałe pod względem graficznym odwzorowanie różnych stanów pogody, ponadto w trakcie gry potrafi się ona zmienić w efektowny sposób.

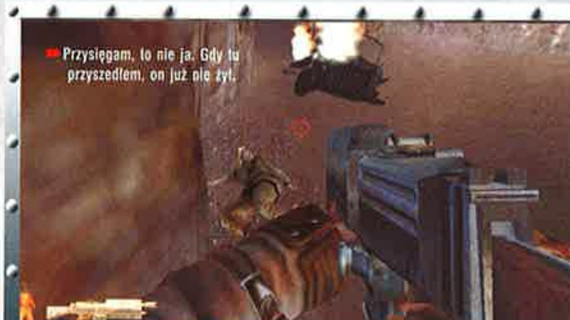
Wyśmienita jest tu oprawa dźwiękowa, jaka niezwykle dokładnie odwzorowuje odgłosy wojny. Dla przykładu - dźwięk naboi trafiających w cel jest inny w zależności od powierzchni, w jaką one uderzają. Takich smaczków jest tu więcej, a kiedy siedząc w bunkrze, usłyszysz odgłosy artyleryjskiego ostrzału, długo będziesz się zastanawiał, czy w ogóle wyjść na zewnątrz.

Finał na Reichstagu

Cóż jeszcze można napisać o Iron Stormie? Fani gatunku FPS zwracają zazwyczaj uwagę na liczbę pojawiających się w grze przeciwników - tutaj nie ma zbyt dużego zróżnicowania. Ale w niczym to nie przeszkadza, bowiem na wojnie i tak przeważnie walczysz z podobnie umundurowanym wrogiem (choć w grze pojawiają się dwie ciekawostki - szaleni syberyjscy bracia twardziele oraz psy obwieszone ładunkami wybuchowymi).

Sztuczna inteligencja wrogów reprezentuje średni, standardowy dla gier komputerowych poziom - z jednej strony, ci, którzy walczą dla Ugenberga, uciekają przed granatami, wiedzą, jak i gdzie się skryć, z drugiej jednak strony - potrafią nie zareagować, kiedy zastrzelisz kogoś, kto stoi obok nich. Zdarza się też, że z uporem wbiegają w blokujące im drogę beczki, choć łatwo mogliby je ominąć.

Arsenał, choć wtórny w stosunku do innych tytułów z tej półki, jest dość pokaźny i podzielono go na cztery klasy (hand-gun, gun, heavy-gun, snipe + granaty i miny). Co więcej, Anderson może



Przysięgam, to nie ja. Gdy tu przyszedłem, on już nie żył.

nieść tylko po jednej broni z każdej klasy, co wpływa w znaczący sposób na wybór taktyki podczas gry.

Patrząc na grę okiem "naukowca", bez zbędnych emocji - to po prostu kolejny, porządny, ale niepozbawiony wad FPS. Iron Storm ratują jednak świat gry, klimat i fabuła. Bo tutaj naprawdę chcesz zakończyć koszmar trwającej pięćdziesiąt lat wojny, zachodzisz w głowę, co kryje tajemnicza walizeczka, której zamków nie da się sforsować. A kiedy docierasz na najwyższe piętro Reichstagu i cała zagadka ma się za chwilę rozwiązać, czujesz, jak skacze ci tętno, a adrenalina pulsuje w żyłach.

Bo chociaż fabuła nie jest najistotniejszym elementem strzelanek z akcją przedstawianą w perspektywie pierwszej osoby - zapytaj zresztą o to jakiegokolwiek fana Quake'a, Dooma i Serious Sama - dobrze, kiedy jest ona (ta fabuła) dopracowana, ciekawa i oryginalna. Może się zdarzyć, że podciągnie grze ocenę o jeden, a może nawet dwa punkty.

Pociąg pancerny



Jednym z najciekawszych etapów w Iron Stormie jest ten, który rozgrywa się w pociągu pancernym "Car Iwan". To o tyle spora atrakcja, że tego typu pojazdy rzadko pojawiają się w grach - tak samo zresztą jak i w książkach czy filmach dotyczących pierwszych dwóch wojen światowych.

Pociągi pancerne służyły także polskiemu wojsku, pierwszym i najbardziej znanym takim pociągiem był "I Marszałek" - nowoczesny wehikuł zdobyty przez nasze wojska podczas wojny polsko-radzieckiej w latach 1919-1920. W czasie służby skład pociągu zmieniał się, ale cały czas jego rdzeń stanowiły dwa wagony artyleryjskie radzieckiego typu "Krasnoje Sormowo".

W 1939 roku "I Marszałek" wszedł do służby jako Pociąg Pancerny 51, przydzielony do Armii Kraków. Wszedł do akcji 1 września, wspierając ogniem artylerii 1 Brygadę Górską walczącą w Beskidzie. 22 września 1939 pociąg został zbombardowany przez radzieckie samoloty. Zarówno pociąg pancerny, jak i jego skład gospodarczy zostały uszkodzone, więc dowódca - kpt. Rokossowski, rozkazał go opuścić.

Fragmenty składu "I Marszałka" jeździły potem w służbie wojsk radzieckich, a po 1941 roku niemieckich. Historię bojową zakończył w styczniu 1945 roku, opuszczony przez hitlerowców. Porównując zdjęcia "Marszałka" z wyglądem "Cara Iwana" nie sposób nie dostrzec wyraźnych podobieństw. Autorzy gry musieli wzorować się na szkicach, fotografiach i planach rosyjskich pociągów pancernych, a takiej produkcji był też "I Marszałek".

Źródło: doskonała strona o broni pancernej - http://derela.republika.pl/

7+

INFO

Producent: Wanadoo ■ **Dystrybutor:** CD-Projekt ■ **Internet:** www.stormgame.com ■ **Wymagania:** PIII 600 MHz, 128 MB RAM, 1,2 GB HDD, karta graficzna 32 MB ■ **Akcelerator:** 32 MB

■ oryginalny świat gry ■ rozbudowana, pasjonująca fabuła ■ udźwiękowienie ■ bogaty arsenał

■ zawyżony poziom trudności ■ nie najlepsza animacja postaci ■ przełączanie między trybami FPP/TPP pozbawione uzasadnienia ■ wysokie wymagania sprzętowe



Flipendo, najlepsze do obrony przed czarna magia.
Zło z Komnaty Tajemnic™.
Różdżka od Oliwandera.
www.harrypotter.ea.com
www.harrypotter.com
Odwaga... od Ciebie!
Czy masz tyle odwagi, co Harry Potter™ w Komnacie Tajemnic™?
Szukaj w sklepach od 15 listopada!
Harry Potter
PC CD-ROM
XBOX
PlayStation 2
NINTENDO GAMECUBE
GAME BOY ADVANCE
GAME BOY COLOR
EA GAMES
Challenge Everything™



Ci panowie mieli się ku sobie. Hitman pogrzebał tę wielką miłość.

Ten sam, ale jednak inny. Dwa lata pracy zmieniły nie tylko Tobiasa Repiera, ale i jego otoczenie. Tuż przed śmiercią zbieleje ci jeszcze oko - 47 pozostał zabójczo groźny.

HITMAN 2

UWAGA: GRA SKRAJNIE BRUTALNA

GATUNEK: AKCJA

Czarny Iwan

Tobias Repier ponownie wdział czarny garnitur i zawiązał w supeł czerwony krawat. Pamiętałem doskonale, jak świetnie się nam współpracowało, i ciekaw byłem, czy ostrze kuchennego noża nie stępiło się zanadto, a gra jest równie niebezpieczna i grywalna jak kiedyś.

ZAPIS ZBRODNI

...czyli "krok po kroku" perfekcyjnego zabójstwa.



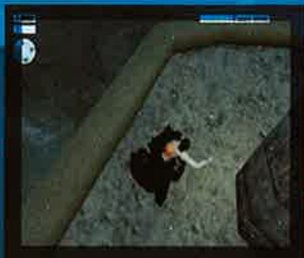
47 skrada się do ofiary.



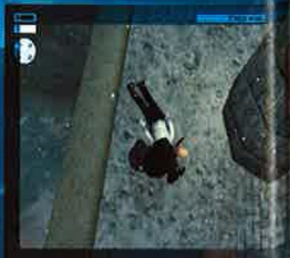
Kelner wyszedł na papierosa, nie zauważa niebezpieczeństwa.



47 zarzuca pętlę na szyję kelnera. Delikwent nie może złapać powietrza, charczy.

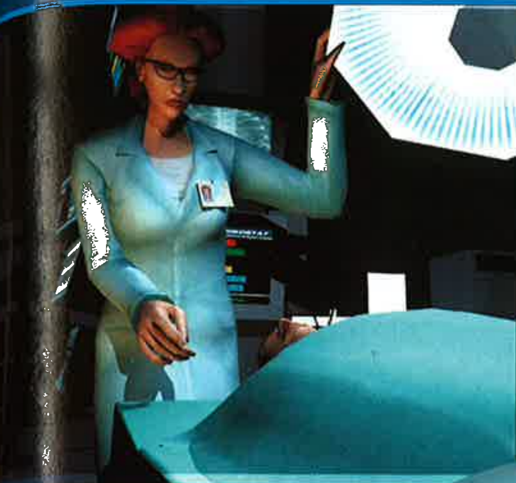


Tchawica kelnera została zmiażdżona.



47 delikatnie opuszcza ciało. Ubranie nie może się pognieść.

Jeśli będziesz przed nim uciekał, zginiesz zmęczony!









Niemal dwa lata Tobias Repier zajmował się grządkami kwiatów, krzakami pomidorów i oporządzaniem świń w chlewie. Miał też inne obowiązki - przy kościele na południu sycylijskiej wyspy, gdzie ojciec Vittorio leczył jego duszę. Być może ostatecznie sam wdziałby sutannę i oddał się w służbę Bogu, gdyby nie rosyjska mafia, której macki dotarły nawet na spaloną słońcem Sycylię i do odległego od świata kościoła.

Porwanie

Ojciec Vittorio zostaje porwany, a cena za jego uwolnienie wynosi 500 tysięcy dolarów. 47 zna tylko jeden sposób na zarobienie takich pieniędzy. Nie ma co liczyć na to, że Firma przekaże mu niezbędne informacje lub gotówkę w geście dobrej woli. Aby uwolnić mentora i przyjaciela, Repier musi powrócić do zawodu.

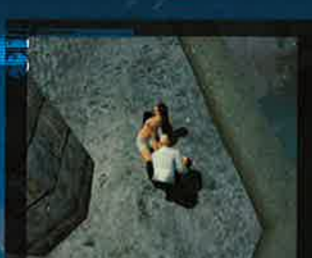
Trening

Hitman 2: Silent Assassin zaczyna się, podobnie jak jego poprzednik Hitman: Codename 47, od misji treningowej. O ile jednak w "jedynce" trening odbywał się w piwnicach Firmy, w Hitman 2 odruchy bohatera sprawdza się w ogrodzie przy kościele. Są tu ruiny, gdzie można się nauczyć wspinania po drabinie, spacerowania i biegania po wąskich występach. Jest również kilka arbuzów, które Repier rozwali z broni palnej, a także stadko płochliwych gołębi oraz cztery prosiaki na dokładkę. Oczywiście nie zabrakło manekina, z którym - jeszcze w Hitman 1 - spędziłem wiele miłych chwil.

Manekina można zresztą odwiedzać po każdej misji, bowiem to w ogródku ojca Vittorio zabójca kontaktuje się z Firmą (za pomocą laptopa), przyjmuje zlecenia i zbroi się (w szopie trzyma broń, którą dobiera przed kolejną misją). Na wspomnianych gołąbkach można ćwiczyć celność strzałów. Wydawało mi się, że z kolei świnki będzie można zaszlachtować nożem. Nic z tego, 47 nadal nie potrafi uderzyć ostrzem w przysiadzie. Kilka technik, jakie opanował, wykonuje jedynie na stojąco. Dziwne to trochę i niewygodne. Pal licho wieprze. Ale w trakcie misji bywa, że Repier czai się gdzieś pod biurkiem lub w przysiadzie za szafą. Wymarzona pozycja, by dziab-



47 upewnia się, że nikt nie widział zbrodni.



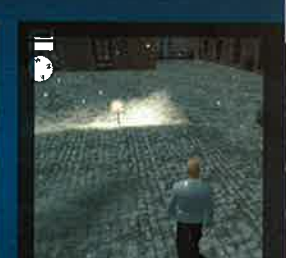
Zmiana ubrania pozwoli wśliznąć się na przyjęcie.



Zwłoki są ciężkie, trzeba je dobrze ukryć.



Miejsce wydaje się odpowiednie.



47 w nowym przebraniu "wraca" na przyjęcie.

Ptasiek ...czyli widoczki, na jakie można trafić w Hitman 2



nąć ofiarę w podbrzusze. Wszelako 47 preferuje inny styl. Najpierw się podnosi, kłania - i dopiero wraża nóż w trzewia ofiary. Dżentelmen, jego mać...

Widoki

Wspomniana rzecz to mimo wszystko tylko drobna niedogodność. Jeśli spojrzeć na Hitmana z szerszej perspektywy, jest lepiej niż dobrze. Przede wszystkim grafika. Tutaj, mimo że gra nadal wspiera się na silniku Glaciera (ten sam, na którym hulała "jedynka"), wyraźnie widać olbrzymi postęp oraz zmiany. Po pierwsze, gra wykorzystuje procedury, które oferują nowe karty z serii GeForce. Dynamiczne cienie, rozmyte światła (popatrzcie na witraże w kościele i smugi światła przebijające się przez kolorowe szkło - poezja!) i masa innych efektów dają olśniewający efekt.

Malutki minus można by jedynie postawić za to, że lokacje są odrobinę pustawe. Nie wierzę, że w willi Don "Anguillo" Gullianiego, w pokojach stoi jeno po jednej szafie, starym wyrku i parę regałów, a na targu w Nuristanie sprzedawcy mają tylko skrzyneczkę płaskich jak naleśniki owoców. Wątpliwości te słabną odrobinę w miejscach, takich jak ambasada w St. Petersburgu czy domu syna Masahiro Hayamoto. W pierwszym przykładzie Hitman trafia na przyjęcie, gdzie goście popijają szampana i słuchają grającego na fortepianie pianisty. Można się zapomnieć wśród pięknych kobiet, wytwornych mężczyzn i przepysznej muzyki dla melomanów. W drugim oglądamy klasyczny japoński dom z charakterystycznymi zdobieniami i ornamentami. Bardziej chce się to miejsce zwiedzać, niż szukać delikwenta do usunięcia.



Pierwsze ofiary zabójcy. Zabiłem je za darmo, dla czystej przyjemności.

Przestrzeń

To nie koniec pożywki dla oczu. Przestrzenie. Ot, choćby lasy w Japonii, pustynia w Indiach, mroczne doliny ulic w St. Petersburgu. W Japonii mało brakowało, bym pod drzewami zaczął szukać grzybów. Widoczki maksymalnie realistyczne. Dla odmiany na pustyni człowiek odruchowo zaczyna spoglądać pod nogi, by nie nadepnąć jakiegoś skorpiona albo innego jadowitego paskudztwa. Z kolei St. Petersburg zrobił na mnie wrażenie posępnego, dużego miasta z "ciężką" zabudową głównie gdzieś z połowy wieku XIX. Nie chce się wierzyć, że te solidne gmachy to tylko ciąg zer i jedynek.



Ten denat torturował człowieka, którego Hitman musi uwolnić. Już nie będzie nikomu łamał palców i wyrywał paznokci.

Film

Osobny temat to filmiki, tzn. cut scenki między misjami. Do ich oglądania najlepiej zaopatrzyć się w wiaderko popcornu i kubek z colą. Widowisko jak w kinie. Równie zręcznie, jednak w odmiennej technice zrealizowano filmy przygotowane specjalnie dla zabójcy. W jego laptopie możemy obejrzeć urywki nagrań z kamer przemysłowych, amatorskie nagrania wideo itd. prezentujące cele misji. Zazwyczaj są one zrealizowane jako czarno-białe, niekiedy "słabe technicznie" obrazy. Kolejny plus dla twórców.

Śmierć i fizyka

Tobias Repier, niezależnie od otoczenia, czuje się w każdym środowisku jak ryba w wodzie. To, co było najlepsze w Hitman: Codename 47 - wypunktowano i rozwinięto. Nadal można zawiesić na strunie jegomościa, którego chcemy odesłać do innego, lepszego świata. Goście zostają denatami w bardzo efektowny sposób. Rzucają nogami jak młode źrebaki na łące, próbują rękami dosięgnąć oprawcę, rozluźnić zaciskającą się pętlę. Łza się w oku kręci i serce pęka na widok takiego okrucieństwa. (Uwaga dla inkwizytorów: to była ironia!)

Tobias Repier powrócił i ponownie udowodnił, że jest najlepszy.

System rag doll physics sprawia, że ciała przeciwników są ograniczone tą samą fizyką, która rządzi w realnym świecie. Facet, którego wpychamy do kanału, nie chce się zmieścić w niewielkim otworze. Trzeba go złożyć jak scyzoryk lub spuścić "na głowę", ewentualnie wymanewrować trupem tak, by to nogi znalazły się w dziurze. Trup siłą bezwładu samodzielnie już sobie poradzi i zsunie się do studni. Widok to piękny - ale jeszcze lepiej zrobiono efekt, gdy przeciwnik zostanie potraktowany jedną z wielu pukawek łysego zabójcy. Strzał z ciężkich pukawek w rodzaju shotguna lub karabinu maszynowego - dosłownie - odrzuca przeciwników na wiele metrów. Jeśli z tyłu akurat znajduje się ściana... ups! Koleś uderzy o przeszkodę jak szmaciana lalka i efektownie zsunie się po płaszczyźnie, pozostawiając smugę krwi. Można też rozkwasić nos lub przemodelować facjatę klienta za pomocą kolby giwery (jeśli przeciwnik znajdzie się akurat w niewielkiej odległości). A z mniej drastycznych rozwiązań - uśpić wroga chloroformem.

Trup w szafie

Poprawiono i dopracowano nawet efekt, który w grze generuje najwięcej napięcia. Trzeba (przysłowiowo) schować trupa do szafy, ale zazwyczaj bywa tak, że najpierw Hitman musi denata zaciągnąć w jej pobliże. W drugiej odsłonie gry zwłoki wydają się cięższe, a wleczenie trwa dłużej. Jak w życiu, panie dziejku...

Niestety nie wszystko jest takie perfekcyjne. Nie rozumiem np. dlaczego, gdy zabójca się przebiera, zawsze układa rzeczy w kostkę. Kiedy za uszami Repiera świszczą kule, raczej nie powinien bawić się w składanie ubrań. Na dodatek taka kostka - oczywisty dowód na to, że ktoś tu się przebierał i coś kombinował, jest niewidoczna dla ochrony. Goście potykają się o stertę rzeczy, ale wcale ich to nie dziwi. Tak samo zresztą jest z krwią, któ-



Mówiłem, że nie lubię sake!

Jeśli będziesz przed nim uciekał, zginiesz zmęczony!

grand theft auto Vice City

konkurs



do wygrania 15 gier na PS2 [GTA: Vice City]

Aby wziąć udział w konkursie, należy wybrać prawidłową odpowiedź:

W jakich czasach rozgrywa się akcja Vice City ?

A. lata 80 XX wieku
B. czasy obecne (jak Grand Theft Auto III)
C. lata 20 XXI wieku

W konkursie biorą udział osoby, które prześlą prawidłową odpowiedź SMS-em pod numer 7164

Treść SMS-a proszę wpisać według schematu:
CA.VC.X
gdzie X oznacza właściwą odpowiedź
(masz do wyboru A, B lub C)

UWAGA!
wysłanie SMS-a kosztuje 1 zł+ VAT - czyli dokładnie tyle samo, co wysłanie kartki pocztowej.
W losowaniu nagród biorą udział tylko i wyłącznie zgłoszenia wysłane SMS-em o treści zgodnej z podanym wzorem.

Liczba SMS-ów wysłanych od jednego uczestnika nieograniczona.

PLAY
www.play-it.pl

ra często chlapie i bryzga na podłogę, ściany - a bywa, że i sufit. Ochroniarze brodzą potem w niej po kostki, ale widać, myślą, że to sok z wiśni lub dżem, i nie robią z tego faktu wielkiej sprawy.

Pełna swoboda

Jednak nie czepiam się tego szczególnie, bo na korzyść Hitmana przemawia kolejna zmiana, która wyraźnie odróżnia pierwszą od drugiej odsłony gry z Tobiasem Repierem w roli głównej. Niektórzy pewnie pamiętają, że poprzednio nie tylko musieliśmy pracowicie realizować poszczególne etapy scenariusza, ale i dowolność, swoboda zachowania w grze nie były takie, jakbyśmy do końca oczekiwali. W Hitman 2 to się zmieniło. Można nawet zupełnie zrezygnować z zachowania rasowego killera. Choćby w pierwszej, podręcznikowej wręcz misji. Trzeba zlikwidować głowę sycylijskiej mafii. W grze możesz tego dokonać dosłownie na dziesiątki sposobów - przebrać się za doręczyciela z kwiatami lub człowieka dowożącego zaopatrzenie. Równie dobrze jest wcielić się w ochroniarza Don Gulliano. Jeśli takie wola i fantazja, da się nawet wpaść do willi i wystrzelać wszystkich jak leci. Oczywiście w rankingu ma się wówczas adnotację - masowy morderca lub psychopata, ale nie powoduje to żadnych poważnych konsekwencji.

Także miejsce i rodzaj broni to pełna dowolność. Oczywiście jeśli Don Gulliano zginie na korytarzu, gdzie kręcą się jego



Ha, ha, ha!

ludzie, na pewno nie uda się uniknąć zdemaskowania, ale jak już pisałem - nawet wówczas można zrealizować misję (o ile uda się wybić wszystkich przeciwników). Zastanawiacie się zapewne, jak to się ma do stopnia trudności gry?

Mistrz i Małgorzata

W Hitman 2 zastosowano wreszcie stopniowanie trudności. Do dyspozycji są trzy tryby zaawansowania. Wybór łatwiejszego nie oznacza jednak, że np. ochroniarz nagle oślepnie i nie zauważy Repiera, który przystawia mu pukawkę do czoła. Inteligencja wrogów nie traci klasy, trudność jest ta sama, tylko liczba save'ów inna. Pierwszy stopień oznacza 7 zapisów, drugi to 2 save'y, na trzecim wcale nie ma takiej opcji. Tego typu rozwiązanie nieco mniej sprawnym graczom pozwala poradzić sobie z zadaniem, a dla profesjonalistów pozostaje ekstremalnie trudna misja, bez możliwości popełnienia błędu.

Oczywiście przejście misji w ten sposób jest bardzo trudne, jednak na poziomie normal, przy 7 save'ach gra nie stanowi jakiegoś szczególnie trudnego wyzwania. Wystarczy odrobina pomyślunku i sprytu, chociaż w wariancie siłowym nie trzeba się niczym kłopotać - tylko iść przed siebie i kasować gości.

Świeże spojrzenie

Specjalnie chyba na taką ewentualność opracowano tryb FPP, nowość w grze. Wystarczy puknąć w F1 i już świat wokół można oglądać oczętami Hitmana.

Różnica jest oczywiście ogromna. Widać więcej szczegółów, ale za to zawęża się kąt widzenia mordercy. Gra w trybie FPP jest równie ekscytująca jak w TPP. Wszystko dzieje się bliżej, trzeba szybciej reagować, dlatego w FPP jest nieco trudniej.

Naga Broń

Walka bezpośrednia



Tobias Repier z wprawą posługuje się białą bronią. Oprócz klasycznego noża kuchennego, będzie to np. wojskowy combat knife, oryginalny pentagon knife, a także kilka innych rodzajów broni siecznej, np. japoński miecz, a nawet topór i siekiera. Całkowicie odmienną bronią kontaktową jest garotta, która umożliwia bezgłośne wyeliminowanie ofiary (przez uduszenie).

Pistolety



Lekkie i łatwe do ukrycia pistolety oraz rewolwery są idealne do zabójstw z niewielkiej odległości. Bez tłumika robią wiele hałasu, przeładowanie broni trwa zaś niebezpiecznie długo. W arsenale Hitmana znajdzie się sześć rodzajów tej broni: Baller.45, 9 mm Pistol, Deagle.50, 22 SD, 45 mm Pistol, Revolver. Tutaj dwie z dostępnych pukawek.

Pistolety maszynowe



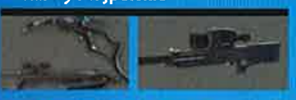
Stosunkowo niewielkie gabaryty pozwalają ukryć tę broń. Duża precyzja, spora siła ognia sprawiają, że jest doskonała w przypadku zajadłych potyczek z wieloma uczestnikami. Dostępne są trzy modele pistoletów maszynowych: SMG, SMG SD6, UZI 9 mm.

Karabiny i strzelby



Karabiny to broń o olbrzymiej sile rażenia, skuteczna na spore dystanse. Duże magazynki gwarantują, że amunicja nie skończy się zbyt szybko. Niestety z racji gabarytów Hitman 47 nie może schować jej za pazuchą. Strzelby dewastują z niewielkiej odległości, mało przydatne w przypadku oddalonych celów. Dostępne m.in. AKSU-47, M4 Rifle, M60 LMG, SP12 Shotgun.

Karabiny snajperskie



W tej kategorii znajduje się najwięcej modeli. Wysoka celność i ekstremalnie silny ogień - broń dalekiego zasięgu w rękach zawodowca śmiertelnie groźna oraz skuteczna. Do broni snajperskiej zaliczono także kuszę wyposażoną w lunetę optyczną. Podobnie jak broń palna, natychmiastowe wyeliminowanie przeciwnika wymaga celnego strzału w głowę. Jest wyjątkowo cicha, co pozwala uniknąć zdemaskowania nawet w przypadku niecelnego strzału. Do dyspozycji Hitmana oddano: M195 Sniper, SVD Sniper, R93 Sniper, WA 2000 Sniper Rifle, W2000 Custom Sniper, CR Crossbow (kusza).

Obawiałem się odrobinę o sterowanie, ale w Hitman 2 problem ten już nie istnieje. Każdy, kto grał w jakikolwiek shooter, szybko połapie się w klawiszologii. Wygodne menu kontekstowe, które umożliwia błyskawiczną zmianę i dobór sprzętu - to równie dobry pomysł. Aha! Kiedy wchodzimy do menu, gra się zatrzymuje. Dzięki twórcom za to. Byłoby już chyba zbyt pięknie, gdyby to samo działo się, kiedy spoglądamy na mapę. Ta działa właściwie bardziej jak radar, bowiem ukazuje postacie w real time'ie. Można się dzięki niej dowiedzieć, że uzbrojony strażnik właśnie zmierza do kryjówki Hitmana - lub łatwiej wybrać moment ewakuacji, kiedy akurat nikogo nie ma w pobliżu.

Cały świat u stóp

Misje są o wiele bardziej zróżnicowane niż w "jedynce". W Hitman: Codename 47 mieliśmy 12 epizodów i można się było z nimi uporać po dwóch, trzech dniach. Teraz misji jest 21, a dzięki temu, że lokacje są większe, a celów każdorazowo kilka, misje rozgrywa się dłużej. No i zwiedzimy większy kawałek świata - Rosja, Japonia, Nuristan... itd.

Tło muzyczne

Pierwszą i ostatnią rzeczą w Hitman 2: Silent Assassin nie jest to, co się widzi, ale to, co się słyszy. Każdy, kto ma coś więcej niż kaszlący PC Speaker, zostanie oczarowany muzyką w grze. Odpowiedzialny za nią jest Jasper Kyd (komponował muzykę jeszcze na Amidze) oraz orkiestra budapeszteńskiego radia i chór. Temat muzyczny w menu głównym po prostu zwala z nóg! Warto również zaznaczyć, że motyw przewodni w każdym kolejnym kraju jest inny, a autochtoni mówią w ojczystych językach (pojawiają się wówczas podpisy). Spodziewałem się, że muzyka zostanie wydana na osobnej płycie w formacie audio, niestety nie znalazłem płytki w pudełku z grą. Wielka szkoda...

Czego chcieć więcej?

Hitman 2: Silent Assassin jest dobrym kontynuatorem poprzedniej części. Najlepsze pomysły rozwinięto, postarano się wyeliminować bolączki z "jedynki" (choćby kłopoty ze sterowaniem), rozbudowano misje i wykonano kawał roboty przy lokacjach. Gracze mają większą swobodę ruchu, więcej broni do dyspozycji (patrz: ramka) i wreszcie dostali stopniowanie trudności. Do pełni szczęścia brakuje chyba tylko trybu multiplayer, którego nadal w Hitmanie nie uświadczysz.

Tobias Repier powrócił i ponownie udowodnił, że jest najlepszy. Jeśli nadal nie wierzysz, przekonaj się sam. Nie zdziw się tylko, gdy nagle poczujesz, że ktoś siedzi ci na karku i stara się wyeliminować z gry. O co chodzi? Zagraj, a na pewno się dowiesz.



Źle liczona kolizja obiektów. Nieładny wizualnie efekt.

11/2002

8+

Producent: Eidos ■ **Dystrybutor:** Cenega ■ **Internet:** www.hitman2.com
■ **Wymagania:** PII 550 MHz, 128 MB RAM, Win 98/2000/Xp ■ **Akcelerator:** tak 16 MB

■ ogromny arsenał ■ lokacje i przestrzeń ■ TPP i FTP ■ muzyka!!! ■ grywalność ■ wreszcie save

■ nie można używać noża w przysiadzie ■ niekiedy wpadający za tekstury przeciwnicy ■ brak multi ■ przenikanie się ciał ułożonych w stertę

INFO

Jeśli będziesz przed nim uciekał, zginiesz zmęczony!


tracer
Systemy głośnikowe
TRG-22D-5, TRG-2-180-A-4, TRG-32DS-1
TRG-2-180-B-1, TRG-2-180-A-4, TRG-22-D-1
TRG-240 B, TRG-240 B (4), TRG-240 C (4),
TRG-2S-240-A-4, TRG-4S-330-A-4, TRG-5S-375-A-4
TRG-2S-330-A-4, TRG-4S-450-A-4, TRG-5SK-1500-A-4
TRG-5SK-1500-A-2
TRG-5SK-1800-A-3
TRG-2S-480-A-3
Głośniki Tracer to gama zarówno prostych modeli, jak i najwyszej jakości układów głośnikowych przeznaczonych do pracy w zestawach kina domowego.
* sugerowana cena detaliczna systemu głośnikowego TRG-2S-480-A-3
Systemy głośnikowe z subwooferem cena od
59* PLN
System głośnikowy TRG-2S-1200-A-3
OFF/ON VOLUME
TREBLE
BASS
Zmysł dźwięku
Wyłączny i autoryzowany dystrybutor
megabajt
www.megabajt.com.pl, www.tracer.com.pl

Dino Island

GATUNEK: SIM

On'ik

Latoś cosik dinozaury nam obrodziły, kumie! Ano, obrodziły! W nr 11/02 mogliście poczytać o Dino Crisis 2, Dinosaur Battles pojawiło się w nr 12. Teraz na moim biurku pojawiło się Dino Island z wytwórni Monte Cristo.

Dino Island ma co nieco wspólnego z Dinosaur Battles. W obu przypadkach podejście do tematu jest raczej edukacyjne: nie ma tu mowy o tym, że jakieś dziecko (bo produkcje przeznaczono raczej dla młodszych odbiorców) ucieknie sprzed ekranu z krzykiem. Oprócz tego w obu przypadkach możemy bawić się w manipulacje genami...



Park Jurajski?

Chociaż gra bezpośrednio nie nawiązuje do trylogii Spielberga, jednak od razu widać, że ma z nią bardzo dużo wspólnego. Gracz ma za cel stworzyć park rozrywki, w którym będzie można obserwować baraszkujące dinozaury. Widać, twórcy są niepomni na bądź co bądź krwawe doświadczenia bohaterów filmowych i uskuteczniają wizję parków jurajskich po raz kolejny - rękami graczy. Tym razem ma to być coś jak ZOO, tylko jeszcze bardziej makabryczne: uśmiechnięte rodziny z dinoburgerami w łapach będą patrzyły na pląsające po trawce dinozaury w jednej klatce, w drugiej zaś obserwowały, jak biedne i zaszczute zwierzęta walczą ze sobą. Bądź też wykonywać masę innych czynności - np. ścigać się po wymyślnych torach przeszkód - wszystko po to, by gawiedź była szczęśliwa i zapłaciła za wstęp.



Nie od razu dinozaury zbudowano

Każdy, kto choć raz dłużej pograł w tego typu sim (jest ich od groma i trochę, że wymienię tylko Theme Park), wie, że taki moment, kiedy gracz już tylko dogląda zbudowanego przez siebie imperium, nie przychodzi zbyt łatwo. Zaczynamy oczywiście w szczerym polu (naturalnie po wyborze opcji swobodnej e można na trzy sposoby - kupować, klonować tudzież tworzyć w laboratorium. Jest to jedno z ważniejszych miejsc w grze - daje olbrzymie możliwości krzyżowania każdego gatunku z każdym. Opcji jest multum, ograniczeniem jest tylko inwencja gracza. Gdy już się z tym uporamy i wszystko będzie działało jak należy, pozostaje nam już tylko czekać na pierwszych gości.

Coś jak ZOO, tylko jeszcze bardziej makabryczne: uśmiechnięte rodziny z dinoburgerami w łapach będą patrzyły na pląsające po trawce dinozaury w jednej klatce, w drugiej zaś obserwowały, jak biedne i zaszczute zwierzęta walczą ze sobą.



Chleba...

Zanim jednak przejdziemy do odwiedzin, warto wspomnieć w trzech słowach o potrzebach dinozaurów. Tych są cztery: jaszczury muszą przede wszystkim jeść i spać. Dodatkowo niektóre również mieć możliwość wyładowania agresji. Jeśli im tego nie zapewnimy, zaczną walczyć między sobą i demolować obiekty. Zdarzają się też dinozaury z przeciwnego bieguna - ciche i spokojne, które chcą przede wszystkim czuć się bezpiecznie. Boją się większych gadów tak bardzo, że nawet trzymają się z daleka od paśników - a co za tym idzie, umierają z głodu. Realizm pomińmy milczeniem.

...i igrzysk

Autorzy gry dzielą wizytujących na kilka rodzajów. Począwszy od łagodnych "emerytów", aż po żądnych mocnych wrażeń (czytaj: brutalności) "chuliganów". Nie jest łatwo wszystkich zaspokoić - zwłaszcza że czasem pojawiają się klienci "zblazowani" i "bogacze" (wszystkie określenia pochodzą z gry) - zachwycenie ich na pewno przyniesie widoczne w kasie profity.

Czy warto?

Jeśli ktoś szuka w grach przede wszystkim niekonwencjonalności i oryginalności, z Dino Island może dać sobie spokój - wszystkie występujące w nim elementy już gdzieś wystąpiły.

Wydaje mi się jednak, że gracze, którzy nie spędzili wielu godzin przy Theme Parku, będą się bawili bardzo dobrze - o ile tylko przebrną przez nie najlepszy interfejs (daleko mu do intuicyjności - trzeba się trochę pomęczyć). Jeśli jednak na gwałt potrzebujesz mądrej i rozwijającej gry dla dziecka, zainteresuj się Dino Island.

INFO

7

Producent: Monte Cristo **Dystrybutor:** Cenega **Internet:** www.montecristogames.com/ **Wymagania:** PentiumII 266, 64 MB RAM, Win98/Me/2000/XP **Akcelerator:** z 16 MB

+ duże możliwości krzyżowania gadów ▪ sympatyczne animacje ▪ grafika

− wtórność ▪ brak intuicyjności

GATUNEK: RTW



COMBAT MISSION 2: Barbarossa to Berlin

■ Mac Abra

Combat Mission jest grą wielką. To zdanie wygłosiłem, gdy tylko - dobre dwa lata temu - wpadła mi w ręce. Szok był tym większy, że stało się to właściwie bez ostrzeżenia: ani zapowiedź, ani niezbyt dopracowane demo nie przygotowały mnie odpowiednio na tak potężne zderzenie czołowe. W efekcie padłem na deski - nokaut liczony do 9. Dziś zresztą uważam, że wstałem zbyt szybko. Trzeba było leżeć aż sekundant wykrzyknie: 10!



Wy też nie mielibyście wesołej miny, gdyby kazali wam toczyć armatę na kanciastych kołach!

Czemu? Z kilku przyczyn. Po pierwsze - gra znakomicie łączyła to, co najlepsze w turówce i RTS-ach. Po drugie - grywalność! Po trzecie - grafika 3D, wykonana z maniakalną wręcz dbałością o szczegóły i lepsza od tych, jakie widziałem w niejednym symulatorze czołgów. Po czwarte - prosta obsługa, połączona ze sporą złożonością i realizmem samej rozgrywki dały efekt mieszanki piorunującej. Błyskawicznie wciągnąłem więc CM:OB na listę swoich ukochanych strategii. (Tak na marginesie - gra owa z dwuletnim opóźnieniem została sprowadzony do Polski i spolszczona - niezbyt pięknie co prawda, ale pograć można.)

Powrót smoka

Po takim entre z wielką nadzieją i niecierpliwością oczekiwałem sequela. Wiedziałem, że zmieniono teatr wojenny - z frontu zachodniego na wschodni. Wiedziałem, że poprawiona będzie grafika i AI komputerowego przeciwnika. Toteż kwota 55 $, jaką należy zabulić za zakup gry via Internet, nie wydawała mi się przesadzona. (Choć słono się cenią chłopaki, nie powiem.) Ale czegóż się nie robi, by dorwać taką grę. Po 2 tygodniach grania uważam, że zapłaciłem o minimum 40$ za dużo! :(

Pierwsze chwile

Taki sobie dość kiczowaty obrazek tytułowy, muzyka Mussorgskiego (chyba - głowy nie dam - to "Noc na Łysej Górze") w tle. Może być. Potem następuje drobne rozczarowanie - żadnego intra, choćby krótkiego filmiku na engine, nic, zero, null. Od razu wskakujemy do gry. Wygląd paneli nieco inny, ale i tak znajomy. To, co oferuje gra - też. Mamy edytor (rozbudowany), naturalnie z opcją quickbattle (też rozbudowaną), sporo scenariuszy rozgrywanych na planszach o maksymalnych rozmiarach 9 km kwadratowych i kilka operacji (mini-kampanii), których teren obejmuje do 30 km kwadratowych. No proszę, ile nacji do wyboru: Rosjanie, Niemcy, Włosi, Rumuni, Finowie, Węgrzy, Polacy.

Szybko odpaliłem jeden ze scenariuszy. Akcja nadal rozgrywana jest w systemie turowo-RTS-owym. Czyli: najpierw - tak jak w grze turowej - wydajemy rozkazy oddziałom, a potem następuje 60 sekund akcji w czasie rzeczywistym, kiedy to możemy tylko patrzeć na konsekwencje wydanych przez nas poleceń. Rozwiązanie proste i eleganckie pospołu.

Lepsza, czyli gorsza

Mowa o grafice. Tu, moim zdaniem, twórcy się nie popisali. Dlaczego? Już wyjaśniam. Po pierwsze, faktem jest, że poprawili grafikę w stosunku do CM:OB. Głównie przez dorzucenie efektownych i potężnych tekstur, które jednak w zdecydowany sposób spowalniają grę na słabszym sprzęcie! Po drugie, grafika CM:BB jest - jak dla mnie - niewiele lepsza (a czasem słabsza!) od tej z pierwszej części gry. Tzn. nie tej pierwotnej, ale tej wzbogaconej roz-





Wyraźnie znękani Niemcy próbują się przegrupować.

Pierwsza część gry była rewelacyjna. Kontynuacja to już tylko żerowanie na sukcesie poprzednika.

Dobre - ale powinno być genialne!



Szarża rosyjskich T-34/76. (Zwróćcie uwagę na przesadnie oddany efekt wystrzału.)



Szarżę załatwiono odmownie. Kawaleryjskie popisy w czasie drugiej wojny suxx.

maitymi modami, tworzonymi przez jej fanów. I powiem tak: jeśli dwa lata temu amatorzy mogli zrobić tekstury oraz animacje, jakie dziś często wyglądają lepiej niż efekt dwuletniej pracy zawodowców... to ja bym tych zawodowców wywalił, a ich pracę zlecił amatorom. I taniej będzie - i ładniej. Co tu kryć...

Co mogę mimo wszystko w nowej grafice pochwalić? Zdecydowanie wyładniały gęby żołnierzy. Niektóre detale czołgów (np. kaemy zamontowane w kadłubie i ich osłony) wymodelowano w 3D - nie są już imitowane teksturami. Ładniej wygląda niebo, bardziej szczegółowe jest otoczenie. Dopracowano też efekt trafienia czołgu pociskiem - widzimy sypiące się wokół odłamki pancerza. Zdecydowanie lepsza jest również animacja eksplozji zapasów amunicji w płonącej maszynie. Podrasowano wygląd budynków (teraz m.in. widać, że są uszkodzone - gdy jest tak w istocie). Dodano więcej klatek animacji ruchu. Narciarze faktycznie mają na nogach narty - i nawet poruszają się na nich w odpowiedni sposób. (Choć z kolei kawaleria bez koni wzbudza mój rechot. No, chyba że będą to XVII-wieczni dragoni (*).)

Przedobrzono za to z efektami wystrzału. W pierwszej części był to kiepskawy sferyczny dymek na końcu lufy. Teraz przegięto w drugą stronę. 76 mm armata T-34 rzyga bowiem imponującym, tak na oko dwumetrowym, jęzorem płomieni, a zaraz potem równie wielkimi kłębami białego dymu. Istny pancernik na gąsienicach albo działo kolejowe się z tego robi. Stąd zabawnie wygląda pole bitwy z dużej wysokości, gdy walczy kilkanaście czołgów. Prawie jak Waterloo czy oblężenie Zbaraża. Kogoś poniosła wyobraźnia - proch bezdymny w drugiej wojnie był od dawna w powszechnym użyciu, proszę panów twórców.

A czego nie zmieniono? Wszystkie postacie w grze nadal mają takie "kikutki" - zamiast dłoni. Koła pojazdów często są wręcz obrzydliwie ośmiokątne (litości!) i nieruchome - mimo wirujących zajadle gąsienic. Wiem, że strategia to nie symulator i złudzenia ruchu czy jazdy nie musi być bardzo wierne rzeczywistym - ale co by komu szkodziło? Niemieckie MG (i nie tylko one) nadal stoją na paskudnych, domalowanych trójnogach. Nawet jeśli nie można było znaleźć oryginalnej podstawki, trzeba było choć dopieścić tamto ohydztwo, nieprawdaż?

Polskie ślady

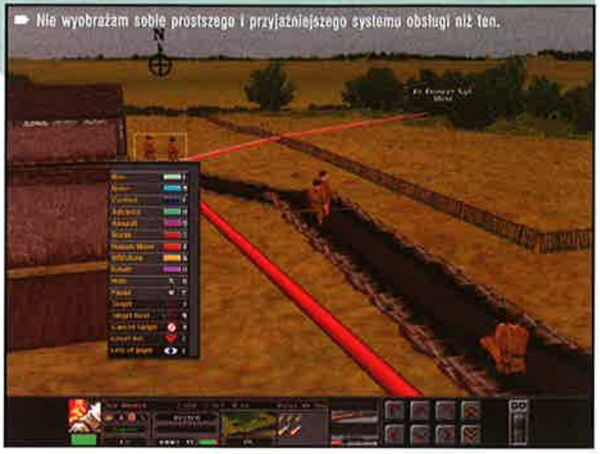
Obecność Polaków - i to wcale niesymboliczna - w CM:OB mile połechtała moją narodową dumę. Stąd oczekiwałem, że w części drugiej będzie podobnie. A tymczasem... kiszka z grochem i bez skwarek! Jest JEDNA misja z udziałem Polaków. Jak myślicie: Studzianki, Lenino, forsowanie Wału Pomorskiego, przeprawa przez Odrę czy może Powstanie Warszawskie? Otóż nie. Walczymy polskimi partyzantami przeciwko SS-manom... z Węgier. (I tak dobrze, że nie z ochotnikami z Japonii.) I to wszystko??? Taki był udział polskich żołnierzy w wojnie na froncie wschodnim? Panowie producenci, bez jaj! To już Włosi występują tu chyba liczniej [na froncie wschodnim!!!]... No comments!

(Tak po prawdzie - znalazłem jeszcze taką polsko-niepolską misję. W opisie mówi się o Polakach, ale i w menu, i w samej grze są to już Rosjanie. Może zresztą i dobrze, bo w tej właśnie misji Niemcy wygrywają jak chcą.)

O umundurowaniu polskich partyzantów nawet nie będę się tu rozpisywał - odsyłam do ramki. I z tego, co wiem, autorzy gry nie przewidują, by kiedykolwiek Polacy mieli w tej grze własne mundury. No, chyba że jakiś utalentowany patriota zrobi mod?

Skromnym pocieszeniem jest tu to, że komuś chciało się poszukać kilku dodatkowych polskich nazwisk. Dzięki temu w CM:BB znalazłem tylko jednego Geremka. (Przypominam, że w pierwszej części CM 90% nazwisk naszych żołnierzy "pożyczono" od polityków, stąd kwiatki takie jak pluton czołgów dowodzony przez Kwaśniewskiego, wspomagany piechotą z Buzkiem na czele, a wsparcie artyleryjskie dawali Wałęsa i Frasyniuk nie należały do rzadkości.)

Polskie sample? Jest ich sporo - na pewno nie mniej niż w przypadku każdej innej nacji. Co prawda, niektóre z nich są leciutko na bakier z gramatyką - np. "dostrzeżono wrogu". Hm - a co takiego mu dostrzeżono? :) Mimo to bez wątpienia wygłaszali je Polacy - co słychać po akcencie.



Nie wyobrażam sobie prostszego i przyjaźniejszego systemu obsługi niż ten.

Co nieco o dźwięku

Skoro już jesteśmy przy samplach, trzeba zauważyć, że poziom ekspresji w większości z nich oscyluje w graniach jeśli nie zera bezwzględnego, to temperatury, w której skrapla się hel. Słowa: "płoniemy... opuścić maszynę" wygłoszone tonem spikera, odczytującego kolejne cyferki z losowania Totka - budzą pusty śmiech. Do tego większość speechów jest autorstwa 1-2 ludzi. (Tyczy się to nie tylko polskich sampli.) Szczęściem, że podczas gry eksplozje, wybuchy, grzechot gąsienic itd. jakoś dodają im dramatyzmu i brak zaangażowania w głosach lektorów nie wydaje się specjalnie ważny. Efekty dźwiękowe zrealizowano bowiem bardzo dobrze. Może poza terkotem MG-42. Ale to już drobiazg i są na to mody...

AI

Tu będą same pochwały. Po pierwsze, dodano kilka dodatkowych rozkazów w panelu sterującym, co nie tylko ułatwiło dowodzenie, ale i urealniło reakcje oddziałów. Szczególnie ucieszyło mnie to, że podmieniono niezbyt przydatny rozkaz 'assault' z CM:BO wyznaczaniem stref ognia (także z zaznaczeniem, że chodzi tylko o pojazdy opancerzone). W efekcie walczący po mojej stronie czołgiści nareszcie zrozumieli, że nie strzela się (jak ostatni frajer) do pierwszego oddziału wroga, który pojawi się przed lufą. A już szczególnie wtedy, gdy jest to piechota, a my czaimy się w zasadzce ogniowej na czołgi. Teraz, gdy tylko tego chcesz, czołgi i działa samobieżne cierpliwie czekają na grubszego zwierza.





Prawdziwy Paljak?

Oto, jak wygląda mundur polskiego kapitana - partyzanta. Zwracam uwagę na: "siodlastą" czapkę z czerwonym otokiem, z takim oblamowaniem i z widoczną gwiazdą. Do tego typowo "polskie": dystynkcje, stojka i złote guziki. Widać też "polskie" odznaczenia. Aż się chce na ten widok mruknąć typowe polskie przekleństwo pod adresem odpowiedzialnego za to człowieka - np. "ech, paszol won, durak!!!"

Dobre - ale powinno być genialne!



Która grafa lepsza?

Oto dwa obrazki z dwóch gier. Jedna z nich to CM:OB sprzed dwóch lat (z modem stworzonym przez fana, ulepszającym wygląd Tygrysa). Drugi to taki sam Tygrys, ale już z drugiej części gry, autorstwa profesjonalnych grafików. Czy zgadniecie szybko, który obrazek pochodzi sprzed ponad dwóch lat?

Odpowiedź: Tygrys z literą A na wieży jest o dwa lata starszy...



W grze jest JEDNA misja z udziałem Polaków. Walczymy w niej polskimi partyzantami przeciwko SS-manom... z Węgier.





O mein Gott - das ist plot!!! (Czyli obrazek z cyklu: panowie, nie drażnić snajpera.)

Aż serce rośnie, gdy okopany cekaem inteligentnie przydusza po kolei wszystkie oddziały, które miały pecha wejść w zasięg jego ognia, a nie koncentruje ognia tylko na jednym z nich. Błogi uśmiech wypełzł na moją gębę, gdy zobaczyłem, jak posłany na zwiady lekki czołg dosłownie węszył, gdzie przyczaił się wróg, kręcąc wieżą na wszystkie strony, i ostrożnie podjeżdżał do jego potencjalnych kryjówek. Piechota też zdaje się zachowywać nieco inaczej, mądrzej niż w poprzedniej części (a na pewno szybciej się męczy).

Z ciekawostek - wprowadzono opcję realizującą ukochaną rosyjską strategię "urrra, wpierriood!!!". Nazywa się toto 'human wave', co chyba nie wymaga tłumaczenia. (Swoją drogą, skoro już toto wprowadzono, brakuje mi drugiej strony medalu - zaporowych oddziałów NKWD, które bezwzględnie rozwalały każdego, kto usiłował się cofnąć, czym skutecznie wzmagały ducha bojowego i wolę ataku rosyjskich żołnierzy.)

Kiedy opada dym...

Czyli co nieco o systemie ocen. Znów się czepię: scenarzyści zachowali się tutaj jak komputer, który tylko sumuje cyfry - i nic więcej go nie obchodzi. Wygrywa ten, kto zdobył ich więcej, czyli zniszczył więcej jednostek wroga i zajął więcej punktów kluczowych. Jasne.

Tymczasem na wojnie sprawa nie jest taka prosta. Powiedzmy, że jest rok 1945, kwiecień. I niech walczą niemieckie i rosyjskie czołgi (powiedzmy - po dwa plutony). Niemcy tracą 50% posiadanych pojazdów, eliminując 100% rosyjskich. Zdaniem komputera wygrali Niemcy, bo zadali 2x większe straty Rosjanom. Ale tak naprawdę jest to ich klęska, bo dla Rosjan wszystkie utracone pojazdy to kropla w morzu, za dzień - dwa z naddatkiem uzupełnią straty (i zamiast plutonów do ataku rzucą pułki czołgów). A Niemcy - dla nich każda utracona Pantera to krok bliżej do totalnej porażki - bo nie mają już czym zastąpić zniszczonych maszyn. Zatem Niemcy wprawdzie wygrali - ale oczywiste jest, że po kilku tego typu zwycięstwach NIC z nich nie zostanie!

Ja wiem, że koncentrujemy się na niewielkim odcinku frontu - i tylko to nas interesuje. Ale zawsze mnie uczono, by nie oceniać wydarzeń lokalnych, wyrwanych z szerszego kontekstu. Sugerowano patrzeć globalnie i wtedy wydawać osąd. I takiego właśnie podejścia w ocenie wyników misji brakuje w CM:BB.

Spokojnie, to tylko [przewidziana] awaria

Radzę wam - w trybie quickbattle choćby - przyjrzeć się modelom niektórych maszyn dostępnych w grze. Widzimy np. rosyjski czołg IS-3, który wygląda dokładnie tak samo jak IS-2. Choć ni cholery nie powinien. Albo T-44, jak się okazuje - brat bliźniak T-34/85. Ale to jeszcze nic. Zobaczcie, czym walczą Włosi. Ot, taki M15/M42 - kiepskawy, ale jednak rdzennie włoski czołg od gąsienic po górny właz. I co się okazuje? Otóż, że był to klon niemieckiego Pz III!

Podobne babole mógłbym wyliczać jeszcze długo - wynotowywałem je starannie, zamierzając pochwalić się w recenzji własną dociekliwością. Wyłapywałem je do momentu, gdy zajrzałem na stronę producenta. I ręce mi opadły. Czemu? Bo producent doskonale wie o tych usterkach - puszczono je świadomie! Tłumaczą się, że należało dotrzymać terminu premiery i nie starczyło czasu na to, by stworzyć model tego czy owego czołgu! Jednak zostanie wydany patch i wszystko będzie poprawione.

Normalnie dech mi zaparło na taką bezczelność. To jakby sprzedać komuś wóz bez kół! Bo nie było czasu ich przykręcić, a klient już czeka z kasą, zatem... Skoro wytrzymałem dwa lata, wytrzymałbym jeszcze dwa-trzy miesiące - i chciałbym otrzymać produkt pozbawiony tak istotnych (dla mnie) wad! Gdybym o tym wiedział wcześniej, nie wyłożyłbym upragnionej przez producentów kasy. Tzn. do momentu, po którym grę by spatchowano. Czuję się po prostu wyrolowany - i będę to Big Time Software'owi dłuuugo pamiętał.

(By jednak nie wieszać - nad miarę - psów na autorach, od razu informuję, że parametry czołgów są w porządku - nie zgadzają się tylko modele 3D.)

Zresztą mniejsza o wygląd tego czy innego pojazdu. Dużo bardziej wnerwiły mnie dziwnie ustalone zdolności penetracji pocisków przeciwpancernych w niemieckich działach, także tych małokalibrowych. Np. rzućcie do ataku na niemieckie działo ppanc kal. 37 mm zwane przez Niemców "kołatką" lub "packą na muchy", a to z uwagi na totalną nieskuteczność w walce z najnowszymi modelami rosyjskich czołgów, powiedzmy: T-34/76 albo KW-1. I jak obstawiacie wynik starcia? Ja postawiłbym trzykrotnie wszystkie posiadane pieniądze na Rosjan, a potem wziąłbym kredyt, by jeszcze raz obstawić rosyjskie maszyny.



SPEC 2002

INFO

7

Producent: Big Time Software **Dystrybutor:** Big Time Software **Internet:** www.battlefront.com **Wymagania:** P500, 64 MB RAM, Windows 95/98/ME/XP/2000 **Akcelerator:** 16 MB

- lepsze grafika i AI
- nadal fajnie się gra
- kilka sensownych poprawek
- front wschodni

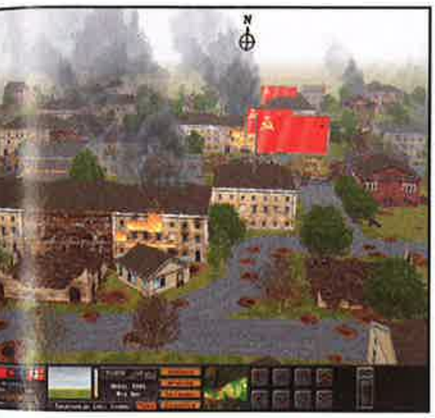
- świadomie niedopracowana!
- Polacy...
- dziwne osiągi niemieckich dział
- żerowanie na sukcesie poprzedniej części
- letnie to jakieś takie...

Dobre - ale powinno być genialne!

I proszę - "kołatka" z odległości ponad 400 metrów, drugim strzałem prosto w przód wieży (45 mm pochyłego pancerza!) wyeliminowała mój T-34. Ręce opadają. A w pojedynku z KW-1 (prawie 8 cm czołowego profilowanego pancerza, tego w żaden sposób nie ma prawa ugryźć!) dość często zdarzało się, że uszkadzała mu działo, co właściwie eliminuje czołg z walki. Czytałem wprawdzie o sytuacji, w której załoga Pz III (ale z długolufowym działem kal. 50 mm!), po oddaniu kilkunastu (!) celnych strzałów do KW-1, które to na rosyjskim czołgu nie zrobiły żadnego wrażenia, w końcu przestrzeliła mu lufę z boku... ale to był jednorazowy przypadek! A w grze takie zdarzenia są stanowczo zbyt częste!

Raport z pola bitwy

Pierwsza część CM była - dla mnie - szokująco miłą niespodzianką. Zdawałem sobie sprawę, że podobnego efektu zaskoczenia twórcom CM nie uda się już osiągnąć. Liczyłem jednak, że drugą częścią gry zmuszą mnie do pospiesznej rejterady z okopów i wywieszenia białej flagi, z wymalowaną oceną nie mniejszą niż 8. I cóż się okazało? Ogień artyleryjski położono za krótko, lotnictwo nie przyleciało, czołgi utknęły w błocie, a piechota zaległa pod ogniem mojej krytyki. Pewnie, pewnie, że chłopaki posunęli się naprzód, zdobyli nieco tere-



nu. Formalnie można otrąbić zwycięstwo. Ale jak na dwuletnią i starannie - ponoć - przygotowywaną ofensywę trudno tu mówić o sukcesie. By użyć określenia zaczerpniętego z CM - to jest co najwyżej 'minor victory'. Nic więcej.

Gra wyraźnie żeruje na sukcesie poprzedniej odsłony. To, co zmieniono w CM:BB, starczyłoby w sam raz raczej na ambitny mission-pack albo na wersję CM: De Luxe, a nie sequel. Stąd siódemka to wszystko, co mogę grze dać. A ta i tak (po prawdzie) jest lekko naciągana.

I zamiast Barbarossy zrobiła się Canossa...

PS Na wszystkich obrazkach celowo powiększono rozmiary żołnierzy i pojazdów w stosunku do otoczenia - celem uzyskania czytelności.

(*) praprzodek zmotoryzowanej piechoty: dragoni wykorzystywali konie raczej do szybkiego przemieszczania się, do walki zaś wkraczali zwykle na własnych nogach. (Dragonia typową kawalerią stała się dopiero w połowie XVIII wieku.) Najsłynniejszym polskim dragonem był imć Michał Jerzy Wołodyjowski (patrz: Trylogia Sienkiewicza). Pan Michał jednak zdecydowanie preferował walkę z końskiego grzbietu - mimo że żył w połowie wieku XVII, a nie XVIII. Ale skoro u Sienkiewicza koncerz to broń typowo sieczna, a w istocie przypominała rożen i służyła wyłącznie do kłucia (no, przez łeb też dać było można, jakby kto się uparł), wybaczymy mu i takiego anachronicznego dragona!

Dobre - ale powinno być genialne!

GATUNEK: **SAMOCHODÓWKA**

NEED FOR SPEED HOT PURSUIT 2



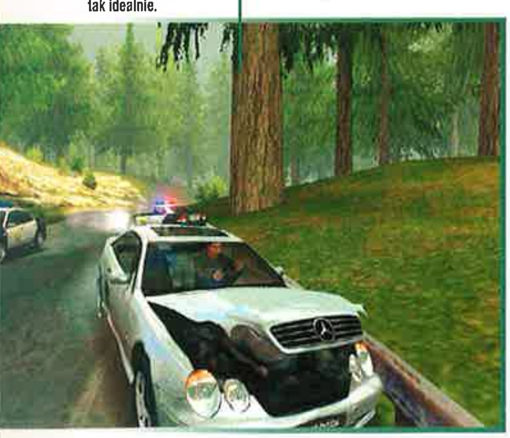
Szybkie wozy i piękne... pościgi oczywiście. Tak najkrócej można scharakteryzować najnowszą część cyklu Need for Speed. Pytanie tylko, czy po rewelacyjnym Porsche Challenge wozy są tu wystarczająco szybkie, a pościgi gorące, by miłośnikowi samochodówek z Carrery opłacało się do takiego na przykład Diablo przesiadać? Nie chcecie dokonywać wyboru w ciemno? Zapraszam do lektury!

■ Allor

Mimo że być może na takiego osobnika nie wyglądam, wyścigi bawią mnie równie mocno, co RPG tudzież strategie (zwłaszcza kosmiczne). Oczywiście pod bezwzględnym warunkiem, że są dobre - ale tyczy się to dokładnie każdej gry, w którą zdarzało mi się zagrać: zły RPG jest w końcu równie mało interesujący, co zły symulator, strategia czy strzelanka. Jeśli gra nie ma tego "czegoś", może sobie należeć do dowolnie interesującego gatunku, a i tak po napisaniu recenzji powędruje na półkę. Jakoś nie czuję potrzeby tracenia czasu na tytuły, które żerując na popularności gatunku same niczego do niego nie wnoszą. Nawet jeśli miałaby to być "jedynie" grywalność przy maksymalnej wtórności reszty: jeśli gra wciąga na tyle, że nie dostrzega się jej wad, w zupełności mi to do dobrej zabawy wystarczy!



Wystarczy jeden raz dać się złapać i po zabawie, zamiast w kierunku mety, zabierają nas do pierdla.



Samochody gną karoserię, ale niestety nic, a nic to nie zmienia - prowadzą się i tak idealnie.

Szósta część cyklu

Z długimi cyklami bywa niestety nie najlepiej, przynajmniej na PC-ty. Najliczniejsze z nich, jak choćby Wizardry, Ultima czy Might & Magic, należą już do przeszłości, a w dodatku ostatnie ich części zbyt dobrego wrażenia na nikim w redakcji nie wywarły. No, może poza Wizardry, ale akurat ten cykl miał tak długą przerwę, że jego miłośnicy nieomal wymarli z powodu starości - a dla nowych za dużo tam było "inności". Co to ma jednak wspólnego z Need for Speed? Ano, jakby nie było - także ten cykl dobił do nieczęsto spotykanej cyferki sześć (a nawet siedem, bo druga część miała jeszcze edycję specjalną, z dodatkową trasą oraz wozami, lub osiem, gdy dodać do tego online'owego Motorcity!). Z samochodówek tylko Test Drive może się podobnym wyczynem pochwalić, ale od wielu już "odcinków" przechodzi w wersji PC bez najmniejszego echa. A że Gorący Pościg także powoli migruje w stronę konsoli... Cóż, nie chcę niepotrzebnie krakać, ale po paru dniach grania muszę z nieukrywanym smutkiem stwierdzić, że i ten cykl stacza się...

Niedoścignione Porsche

Właśnie ten Need for Speed (Porsche), mimo że światło dzienne ujrzał dobre dwa lata temu, po dziś dzień pozostaje niedoścignionym wzorem, jeśli chodzi o symulatory samochodowe dla normalnych graczy (czytaj: takich, co to nie katują po dziś dzień kierownicy w Grand Prix Legends). Czteropunktowa fizyka jazdy, mnóstwo modeli wozów do wyboru, możliwość kupna oraz montażu lepszych części, wciągające tryby gry, sensowny model uszkodzeń oraz - co najważniejsze - ogromna przyjemność płynąca już z samej li tylko jazdy.

Tak, ta gra wyznaczyła zupełnie nowy standard! Aż dziw bierze, że na jej kolejne offline'owe wcielenie trzeba było czekać ponad dwa lata! Bo sieciowy Motorcity sukcesu jakoś nie odniósł i targany problemami z płynnością gry nie stanowił dla Porsche żadnej konkurencji.

Aby jednak nie było niedomówień: Hot Pursuit 2 jest kontynuacją Hot Pursuita, czyli trzeciej części cyklu - później był jeszcze High Stakes i wspomniany już Porsche, a wcześniejsze części pojawiały się bez podtytułów. Dzięki innemu - niż w tym

 Miało być świetne, a jest krok wstecz!

ostatnim tytule - podejściu można w nim jeździć wozami różnych producentów, a dodatkowo jego nieodłączną składową stanowią policyjne pościgi. I można w nich brać udział zarówno w roli ściganego, jak i ścigającego! Wprawdzie w zapowiedziach bardzo mocno akcentowano zręcznościowy charakter gry, ale to akurat wcale nie musi oznaczać niczego złego. Na dobrą sprawę w cyklu tym od samego początku przedkładano grywalność nad sztywne trzymanie się realiów i ten nigdy do hard core'owców adresowany nie był. A że czteropunktowa fizyka jazdy miała być jego nieodłączną częścią - cóż, nie wiem jak wy, ale ja na pełną wersję czekałem z nieukrywaną niecierpliwością!

Ja chcę Porsche!

Czekałem, czekałem - no i się doczekałem. Nie, żebym konsolówek nie lubił, ale to, co wyszło z High Stakes 2 - woła o pomstę do nieba! Zaczyna się wprawdzie jeszcze całkiem OK: szybka oraz bezproblemowa instalacja, szybkie uruchomienie, znośne intro i niezłe menu z rześką muzyczką w tle. Ale dalej jest niestety tylko gorzej. Można wprawdzie wybaczyć twórcom, że nie mają ochoty korzystać ze sprzętu Logitecha, przez co zarówno joy, jak i firmowaną przez firmę kierownicę (Momo, co by nie było) trzeba ustawić ręcznie (z joyem Microsoftu problemu nie ma) - ale beznadziejnych widoków już nie!

Zanim jednak do nich dojdziemy, dwa słowa o trybach gry. Do wyboru jazda z policją lub policji (za piratami) wraz z innymi uczestnikami ruchu: zarówno tymi, którzy chcą przybyć na metę przed nami oraz tymi jadącymi na niedzielny piknik. Jest także tryb dowolny, w którym możemy robić w zasadzie cokolwiek, jednak pod warunkiem, że odblokujemy tory i wozy za pomocą punktów zdobywanych w dwóch pierwszych trybach. I to w zasadzie wszystko - jest jeszcze jazda na czas, ale różni się to od wyścigów w innych trybach tylko tym, że nie mamy konkurentów, co najwyżej policję.

Morze, las...

Po przejrzeniu karty dań na pierwszy ogień poszły zwykłe wyścigi: na policję przyjdzie czas później - gdy się trochę pozna tory i wózki. Szybki rzut oka na drzewo rajdów: Enter, wybór wozu (coś



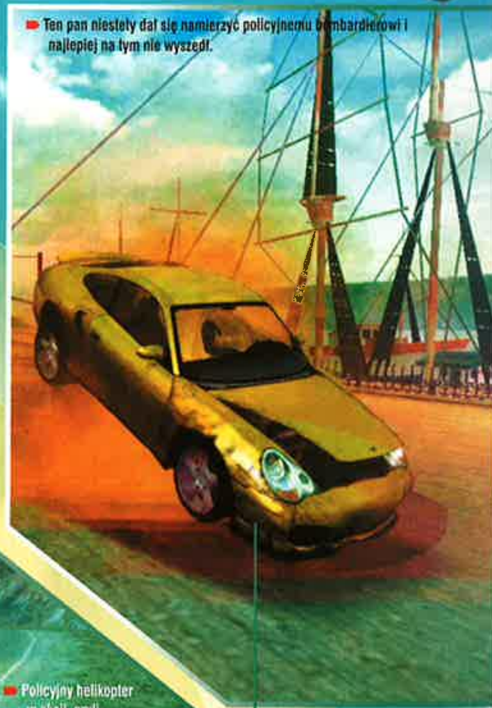
Chevrolecik jak marzenie, w dodatku w pięknej jesiennej scenerii!

mało - tylko jakiś słaby Lotus i równie niemrawy Opel - ale pewnie później będzie lepiej), Enter - i ruszamy w trasę. Wow! Co by złego o grze nie pisać, trasa (i ogólnie: trasy) po prostu wymiata! Długa, urozmaicona, pokręcona i świetnie wyglądająca. Tak, to - bez dwóch zdań - udało się twórcom po prostu świetnie! Można by się wprawdzie - na upartego - przyczepić do tego, że w zasadzie mamy tu do czynienia jedynie z czterema różnymi tematami: las, tropiki, wybrzeże oraz góry. Ale że na bazie każdego z nich przygotowano sześć tras, zbyt szybko się to nie nudzi. Tym bardziej że na niektórych z nich aż roi się od różnego rodzaju skrótów i zanim je wszystkie poznamy - nieco czasu upłynie.

Górzyste tropiki

Jednak jakby one pięknie nie wyglądały, Hot Pursuit nie jest przewodnikiem dla turystów - a ścigałką, dlatego też proponuję wrócić do wrażeń z jazdy. I do tych nieszczęsnych widoków. Co w nich takiego nieszczęsnego? Ano, proszę szanownych czytelniczek i czytelników, nie ma tutaj, powtórzę jeszcze raz, NIE MA TUTAJ WIDOKU Z KOKPITU! Jak można wydać ścigałkę na PC, w której tego nie ma, pozostaje sekretem twórców. Notabene studio to - po premierze gry - zostało przez Electronic Arts rozwiązane i jakoś się temu wcale nie dziwię! W dodatku na braku deski rozdzielczej "niedopatrzenia" wcale się tu nie kończą!

Mamy w końcu kilka innych widoków, w tym nawet jeden zza przedniej szyby. I... i jest on jedyny, jaki do czegokolwiek się w tej grze nadaje. Te "z trzeciego samochodu" są bowiem spie... skaszanione, jak tylko można to było skaszanić. Zerowe uczucie prędkości (i to nawet w najszybszych wozach, bo w najsłabszych i widok FPP na niewiele się zdaje), strasznie dziwne poczucie odległości... w dodatku nie bardzo widzę wyjaśnienie powodów, dla których ktoś miałby się w ogóle do nich przyzwyczajać: nie po to się w końcu siada za kółkiem wirtualnego Diablo, by potem jechać z szybkością roweru.



Ten pan niestety dał się namierzyć policyjnemu bombardierowi i najlepiej na tym nie wyszedł.



Policyjny helikopter w akcji, czyli bombardowanie błędnego gracza podejrzanymi wybuchowymi beczkami!

Z nieukrywanym smutkiem muszę stwierdzić, że cykl ten stacza się...

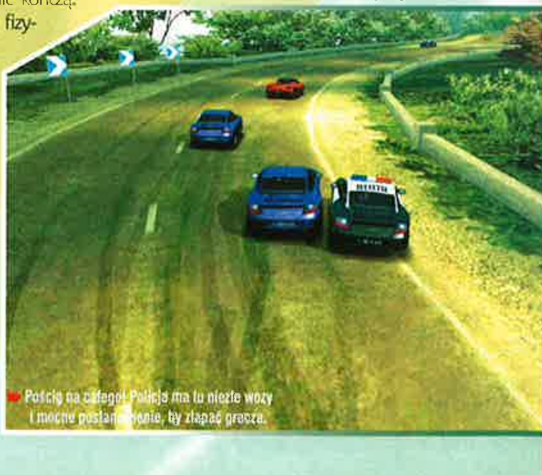
Zobaczmy to jeszcze raz!

A skoro już przy kamerach jesteśmy - nie sposób pominąć kwestii replayów. Tutaj twórcy przeszli już samych siebie! Powtórki bowiem są - i owszem, ale nie jestem sobie w stanie przypomnieć żadnej innej ścigałki, w której byłaby to opcja jeszcze gorzej rozwiązana. Brak jakiejkolwiek kontroli nad tempem odtwarzania powtórki jest najmniejszym problemem! Wyobraźcie sobie bowiem, że w Hot Pursuit 2 nie można zmienić dokładnie NIC! Wszystko wygląda dokładnie tak samo jak podczas wyścigu! Zero zmiany ujęć kamery, zero czegokolwiek! Jedyna szansa, aby zobaczyć powtórkę z zewnątrz wozu, to ukończyć wyścigi z widokiem z takiej kamery, jaką chcemy zobaczyć w powtórce. Paranoja i patentowy kretynizm!

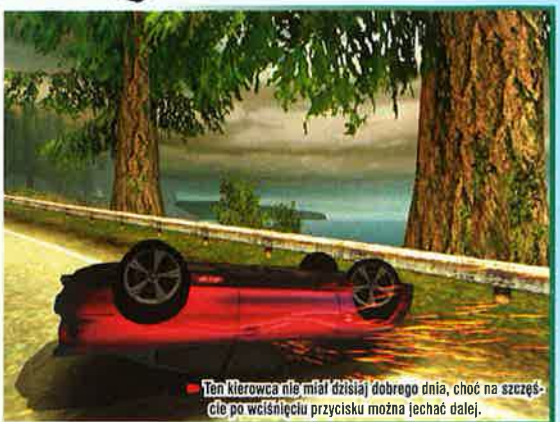
Jazda, panie gazda

Na tym jednak "miłe" rzeczy wcale się nie kończą. Jedną z największych zalet czteropunktowej fizyki jazdy jest to, że umożliwia najwierniejsze oddanie sposobu, w jaki prowadzi się wozy. Nie ma - rzecz jasna - opcji sprawdzenia, czy w grze Diablo równie fajnie wpada w poślizg, co w rzeczywistości - tym niemniej należy oczekiwać, że będzie się prowadził "nieco" inaczej niż na przykład Viper. Chociby z tego powodu, że ma napęd na cztery koła, a viper tylko na tylną oś. Takie różnice były zresztą zauważalne jeszcze przed Porsche, a tutaj... a tutaj Gucio! Pomijając szybkość i przyspieszenie, wszystkie wozy prowadzi się tutaj właściwie tak samo! Różnicie, o ile w ogóle występują, są tak niewielkie, że nie sposób ich w przypadku normalnej gry wyczuć!

Pościg na całego! Policja ma tu niezłe wozy i mocne postanowienie, by złapać gracza.



Pościg na całego! Policja ma tu niezłe wozy i mocne postanowienie, by złapać gracza.



Ten kierowca nie miał dzisiaj dobrego dnia, choć na szczęście po wciśnięciu przycisku można jechać dalej.

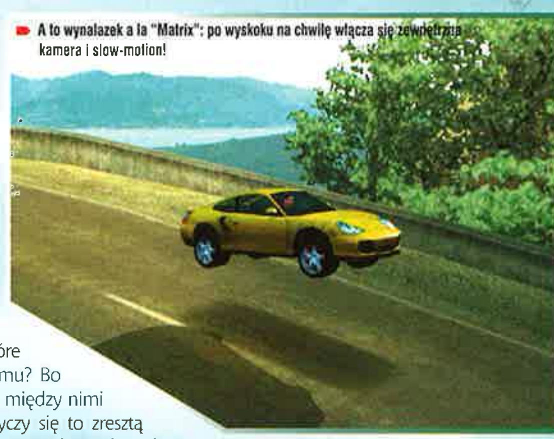


Jazda wąskimi śródziemnomorskimi uliczkami



Jak można było z takim engine'em zrobić tak słabą grę, pozostaje tajemnicą twórców.

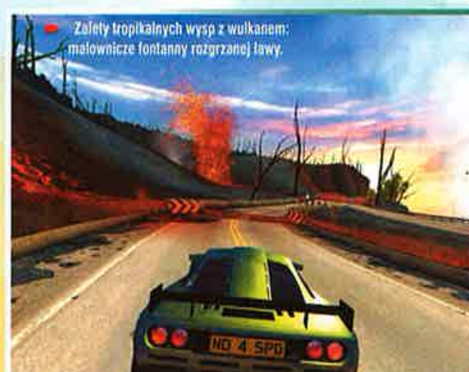
Po perfekcyjnym Porsche, gdzie właściwie każdy wóz miał duszę, dostaliśmy więc do rąk grę, w której "bohaterowie" różnią się między sobą jedynie wyglądem zewnętrznym. A najśmieszniejsze w tym wszystkim jest stwierdzenie na temat odblokowywania nowych wozów w trybie dowolnym (tłumaczenie własne, w dodatku luźne, ale ducha oddaje w stu procentach): "kupuj tylko te wozy, które już znasz". Ciekawe - niby czemu? Bo poza większą prędkością różnic między nimi nie ma absolutnie żadnych. Tyczy się to zresztą nawet systemów takich, jak ABS czy kontrola trakcji: wszystkie wozy mają je jako standard i w żaden sposób nie da się tego wyłączyć!



A to wynalazek a la "Matrix": po wyskoku na chwilę włącza się zewnętrzna kamera i slow-motion!

Garaż?

Uproszczenia poczynione przez twórców wcale się zresztą w tym miejscu nie kończą. Pamiętacie może, ile to przeróżnych rzeczy można było samodzielnie zmienić w wozach w Porsche? Tutaj - po pierwsze - nie mamy własnych samochodów. Koniec, kropka. Na dany rajd dopuszczone są zazwyczaj dwa do czterech i z nich wybieramy jeden, przy czym o jakichkolwiek zmianach - poza kolorem - lepiej w ogóle zapomnieć - czegoś takiego po prostu tutaj nie ma! Nieco lepiej jest w trybie Single Race (tym, w którym kupujemy trasy i wozy), bo na dowolnej trasie wybieramy dowolny z już odblokowanych wózków, ale marne to pocieszenie, bo nadal niczego nie możemy w własnych cacuszkach zmienić! Aby zaś sprawę garażu zakończyć - o uszkodzeniach można oczywiście zapomnieć. Owszem, niby karoserię można zdeformować, ale nie wpływa to absolutnie na nic.



Zalety tropikalnych wysp z wulkanem: malownicze fontanny rozgrzanej lawy.

Grać?

Cóż... Trasy są wprawdzie bardzo fajne, a mimo tylko czterech tematów przewodnich - także bardzo urozmaicone. W dodatku z widokiem z zewnątrz gra jest bardzo dynamiczna. Tyle tylko, że na tym zalety się kończą. A i te niczym nowym przecież nie są, Porsche także je miał. W dodatku tam jazda np. 911 3.3 była po prostu samobójstwem, a tutaj nawet najszybsze wozy są aż nadto przewidywalne i stanowczo za mało narowiste.

Nie byłby to jeszcze problem, gdyby przeciwnicy byli bardziej wymagający, ale w dwóch pierwszych trybach niemal do ostatniej rundy można jechać z drugą ręką w kieszeni! Zero wyzwań! No, prawie zero, bo w trybie Hot Pursuit nieco problemów sprawia policja (swoją drogą, ciekawe, w jakim kraju helikopter policyjny służy za bombowiec? Bo tutaj właśnie w takiej roli występuje!), ale w mistrzostwach... Konkurencję zostawia się w tyle po trzydziestu sekundach, a potem jest to już jazda solo, co przy braku współuczestników ruchu jest najzwyczajniej w świecie nudne!

Stąd też ostateczna ocena. Hot Pursuit jest wielkim krokiem wstecz i choć warto go zobaczyć dla nowych tras, to do Porsche nawet się nie umywa! Nie ma nawet opcji zmian pogody!!! Kurczę, jak można było z takim engine'em zrobić tak słabą grę, pozostaje tajemnicą twórców. W każdym razie wiem jedno: na rozwiązanie studio w pełni - wypuszczając grę aż tak słabą w porównaniu do poprzednika - zasłużyli.

PS Gra ma oczywiście tryb multi, ale jakoś nikogo do niego nie ciągnęło, więc tylko odnotowuję fakt, że istnieje, podając przy okazji suche fakty: maksymalnie ośmiu graczy, serwer normalny lub dedykowany oraz gra w Necie lub Lanie. Wsio - poza faktem, że Porsche lepsze. ;)



CD-ACTION 12/2002

6+

INFO

Producent: EA Games **Dystrybutor:** EA Games **Internet:** www.needforspeed.com **Wymagania:** Win 98/2K/Me/ XP, PII 450MHz, 128MB RAM, DirectX 8.0 **Akcelerator:** tak z 16MB RAM

- świetne trasy!
- niezłe uczucie prędkości

- minimalne różnice w prowadzeniu wozów
- brak uszkodzeń
- brak upgrade'ów wozów
- tylko jedna sensowna kamera
- beznadziejne replaye
- niski poziom trudności
- brak zmiennej pogody

Miało być świetne, a jest krok wstecz!

GATUNEK: SIM

The partners

CormaC

No i stało się - wreszcie dostałem polonizację, w której nie mam się właściwie do czego przyczepić. Tragedia - nie będzie o czym pisać, nie mówiąc już o tym, że radocha z wypacania niezłośliwego i nieprzesiąkniętego sarkazmem tekstu jest wręcz mikroskopijna. I nawet na odchodnym nie mogę rzucić "załatwię cię w drugim etapie" (fani "Idola" z pewnością wiedzą, o co chodzi).

Muszę przyznać, że jestem pod wrażeniem pracy zespołu polonizacyjnego Cenegi! Już po przeczytaniu instrukcji (od deski do deski, z gasnącą ze strony na stronę nadzieją znalezienia na kredowych kartkach jakichś błędów) przeczuwałem kłopoty - żadnych literówek nawet! Co najwyżej kilka przecinków wzbudziło moje wątpliwości, ale nie byłbym w stanie błędnego ich użycia udowodnić. Bowiem moje obiekcje bazowały głównie na intuicji (nie, nie jestem kobietą i intuicja nie zastępuje u mnie inteligencji, jeno współgra z nią na zasadach komplementarności! Wybaczcie, Drogie Panie, tę drobną uszczypliwostkę, zachowałem się jak gówniarz i już się to nie powtórzy).

Tego jeszcze moje oczy nie widziały... A jednak można - widzą wszyscy ci, którzy potrafili posadzić babol w menu głównym gry (z życia wzięte, niestety...)?! Jedyne, co mogę mieć do zarzucenia, to drobne niezgodności w terminach między instrukcją i samą grą, co jednak w praktyce nie stwarza żadnych problemów. Nawet mój średnio rozgarnięty pies piorunem się zorientował, że "bliski przyjaciel" to to samo, co "kumpel".



Podobny poziom jak instrukcja, prezentuje również sama gra. Pierwszym miłym zaskoczeniem jest to, że spolszczono nawet... piosenkę w intro stylizowanym na czołówkę serialu. Czytałem z uwagą wszystkie teksty pojawiające się w grze, mimo to nie wychwyciłem żadnych błędów. Wyniuchałem jedną zaledwie wpadkę, będącą jednak ewidentnym przeoczeniem, a nie pochodną braku kwalifikacji. Otóż, w pewnym miejscu pojawił się ciąg znaków zapytania zamiast tekstu, ale że był on (tekst, nie ciąg pytajników) czytany przez lektora, dało się tę błahostkę przeżyć. Co do lektora, to sprawił się on bardzo dobrze - głos ma sympatyczny, czyta wyraźnie, nie zastępując przy tym maszyny recytującej automatycznie z podsuniętej pod nos kartki. Jeśli już miałbym na coś narzekać, to na to, że od czasu do czasu da się podsłuchać w rozmowach prawników jakieś pojedyncze wyrazy lub zwroty (np. 'No way!') w oryginalnej wersji językowej. Nie rzuca się to jednak specjalnie w uszy - mnie na trop ten wprowadziła wspomniana już intuicja. :)

Nie pozostaje mi nic innego, jak stwierdzić, że spolszczenie The Partners jest modelowym wręcz przykładem świetnej roboty. Jeśli Cenega ma zamiar dzielnie utrzymywać tak wysoki poziom, to mam nadzieję, że ich polonizacji nie będę więcej dostawał do oceny, bo zanudzę się na śmierć. Ale jako gracz życzę sobie i wam wszystkim, by każda następna lokalizacja była równie udana jak ta. Nie mam więcej pytań, Wysoki Sądzie!

9

INFO

Producent: Monte Cristo ■ **Dystrybutor:** Cenega Poland ■ **Internet:** www.montecristogames.com ■ **Wymagania:** PII 300, 64 MB RAM, Win 9x/2000/XP ■ **Akcelerator:** tak, 16 MB

■ świetna instrukcja ■ spolszczono nawet piosenkę w intro! ■ bardzo dobry lektor

■ dające się wychwycić pojedyncze słowa angielskie

Nie ma się czego czepić! :(

Versal II: Testament of the King

El General Magnifico

Polonizacji gry WERSAL II: Testament Króla podjęła się grupa CENEGA i rzec trzeba, że podczas gry w polską wersję doznałem uczuć mieszanych: mniej więcej takich, z jakimi można się spotkać, kiedy się je lody i jednocześnie siada gołą rzycią w śniegu. Miło niby i zimno, ale coś jest nie tak.



Do polonizacji gier mam stosunek pozytywny, a już osobliwie cenię polonizacje gier z wątkami edukacyjnymi. Jeden z redakcyjnych kolegów powiedział, że nie lubi pozycji edukacyjno-przygodowych. Hm... wcale nie musi ich lubić. Ludzie lubią rozmaite rzeczy. Jeden pomarańcze, a drugi dłubanie w nosie. Uważam, że najlepiej się uczyć przy okazji zabawy, a gry edukacyjne bardzo dobrze łączą obie te rzeczy. Podczas gry w W II: TK poznamy tajniki dyplomacji, zawiłości europejskiej polityki zagranicznej, obejrzymy jeden z siedmiu (siedemnastu, siedemdziesięciu?) cudów europejskiej architektury nowożytnej, jakim niewątpliwie jest pałac w Wersalu - zwiedzimy jego wnętrze... jednym słowem, udamy się w wspaniałą wycieczkę do krainy przygód i historii.

Ponieważ gra dopiero teraz trafia na polski rynek, śmiało mogę ją polecić nauczycielom historii - choć diabeł jeden wie, w ilu polskich szkołach znajdą się historycy, którzy zechcą sięgnąć do tak nietypowej pomocy szkolnej, jaką jest gra komputerowa. Większość polskich belfrów to ludzie tak konserwatywni, że gdyby mogli, nie zmienialiby nawet bielizny. Wiem, co piszę, bo sam (o, wstydzie!) ongiś czas jakiś temu byłem członkiem Grona.

Polonizacji gry dokonano zupełnie poprawnie... choć stwierdzam to nie bez zastrzeżeń. Po pierwsze (primo), nie jestem pewien, czy należy się wzorować na oryginalnym podkładzie głosowym. W grze w francuskiej wersji W II zauważyłem, że stajenny Golipeau, którego bohater spotyka na początku, ma głos jak Falstaff na emeryturze, i to jeszcze przemawiający z głębi beczki. Polski aktor podkładający głos stajennego mówi równie ochryple - co w połączeniu z dość młodym wyglądem rzeczonego stajennego brzmi nieco zabawnie. Aktor wykonał to bardzo dobrze, ale czy reżyser dźwięku musi niewolniczo się trzymać oryginału? W ogóle lektorzy, którzy podkładają głos, robią to dość niemrawo - choć na plus całości można dodać, że nie są to najwybitniejsi artyści scen polskich. I dobrze. Dość mamy Znanych Głosów Odwalających Fuchy (co słychać...).







Po drugie (primo), polonizacja nieco kuleje. Jestem wyjątkowo czuły na językowe potknięcia (choć sam też mam ich pewnie wiele na koncie) i kiedy widzę (na okładce gry) zwrot taki jak "posiadanie ambicji", zaczynam zgrzytać zębami. Posiadać można majątek ziemski, od czasu do czasu - szczęśliwcom - udaje się posiąść piękną kobietę, ale ambicję się po prostu ma (albo i nie). Pani de Maintenon nie była "potajemną żoną" Ludwika XIV (bo tajemnica ta była znana wszystkim na dworze, i nie tylko tam), ale małżonką morganatyczną. (Co oznacza - legalnie poślubioną królowi żoną, nie mającą de facto praw królewskiej małżonki - dzieci z takiego małżeństwa nie mogły na przykład dziedziczyć tronu.) I co u licha oznacza, że król był "lekko zdewociały"? Nie jest to może błąd stylistyczny, ale do prawdziwej polszczyzny ma się to tak jak batuta dyrygenta do pałki policyjnej. Jedna i druga służy do przekazywania odbiorcom sugestii tego, co ją trzyma... ale jest między nimi pewna różnica, prawda?

Takich drobnych, ale irytujących potknięć jest wiele. Na dworze Króla Słońce na pewno nie używano mieczy, a szpad. Stajenny to z pewnością nie "pan młody" (sic!!!) i tak dalej. Błędy te nie są tak niewinne, jak mogłoby się zdawać, bo z ich powodu może się zdarzyć, że gracz utknie jak guano w rurze kanalizacyjnej. Różnica między mieczem a szpadą nie jest może aż tak wielka jak rakietą do tenisa a rakietą międzykontynentalną, ale przecież istnieje. Gra ma rodzaj notatnika, gdzie bohater zapisuje główne zadania i ten, co do niego zajrzy, diabła zje pierwej, niż natknie się w grze na "pana młodego"...

Wszystko to bierze się z niedbałości tłumaczy oraz z braku pietyzmu dla realiów epoki. Zgodzę się z tymi, którzy twierdzą, że wszystkie te 'gwole', 'azaliże' i 'zaprawdy' bywają niekiedy nieznośne (ścieżą ode lasu jechał Litwin spode Wilna, Wajda(lot) Popapraniec, na krukiem źreble, w hymych gaciech a szłomie". Ja też potrafię!). I jechał - go sęk! Ale odrobina archaizacji nie zaszkodzi. Poczytajcie, panowie tłumacze, "Trzech Muszkieterów". Wzorowa robota. Co prawda, nie sposób wymagać od każdego, by przekładał tak jak Stanisław Barańczak czy Maciej Słomczyński, ale można choć spróbować dorównać mistrzom.

POLONIZACJA

6+

Producent: Cryo **Dystrybutor:** CENEGA PL **Internet:** www.cryo.com **Wymagania:** Win 95/98/XP, PII 450, 64 MB RAM, Directx 8.0 **Akcelerator:** tak

- zatrudniono nieznanych aktorów
- ogólnie nie jest źle

- rozmaite drobne, ale irytujące babole
- stajenny = pan młody!?
- głosy lektorów są takie sobie

INFO

Misja 1: An offer you can't refuse

Pamiętaj, by - grając w Mafię - zawsze mieć palce na klawiaturze, bo w każdej chwili cut-scenka może się skończyć, a ty będziesz musiał wziąć sprawy w własne ręce. Tak właśnie jest w tym przypadku. Jedź czym prędzej i postaraj się w nic nie uderzać; uważnie obserwuj poziom zdrowia własnych pasażerów i pozwól im strzelać. Niespodziewanie skręcaj w boczne uliczki, jedź ciasnymi korytarzami - ot, standard. Nikt większych kłopotów mieć nie powinien. Kiedy już zgubisz ogon, spójrz na mapę i kieruj się do baru zaznaczonego niebieskim iksem.



Misja 2: Running man

Pierwsza misja służy zapoznaniu się z miastem. Jedź spokojnie i pewnie, rozglądając się przy tym jak najczęściej - poznasz najważniejsze szlaki, które przyjdzie ci później w grze pokonywać dziesiątki razy. Kiedy jeździsz z pasażerem, pamiętaj, by nie przesadzać z prędkością oraz przypadkiem w nic nie uderz. Nie wiedzieć czemu, pasażerowie nie są żądni wrażeń i jeśli zbytnio ich poobijasz, może się to skończyć powtórką danej misji. Pasażerów jest czterech, po podwiezieniu każdego gra automatycznie zapisuje stan - zatem w razie niepowodzenia na szczęście nie trzeba zaczynać wszystkiego od początku. Rozkoszuj się każdym momentem podczas jazdy - więcej tak pacyfistycznych misji już w Mafii nie uświadczysz...

Podobnie jak w przypadku pierwszej misji, tak tu wkraczasz do akcji w środku cut-scenki. Podczas przerwy na cygaro spotkasz starych znajomych, którzy będą ci chcieli "podziękować" za wcześniejszą porażkę. Uciekaj przed swoimi prześladowcami, ile sił w nogach - i kieruj się zielonymi strzałkami. To kolejna typowo "filmowa" scena w grze - przebiegniesz malownicze osiedla mieszkaniowe, ulice, aż w końcu znajdziesz azyl w barze don Salieriego (na początku rozgrywki właśnie tam miałeś podwieźć mafiozów).

Misja 3: Molotov Party

Teraz przyszedł czas, by się zemścić za straty moralne. Idź po broń do Vincenzo i do Raplhiego po samochód. Następnie podjedź z Paulie'im pod bar don Morella. Najlepiej od razu przejedź strażnika i zaparkuj samochód w pobliżu. Wejdź na parking pod barem i wyjmij kij bejsbolowy. Zrób małą demolkę - możesz tu również użyć koktajli molotowa, postaraj się jednak załatwić sprawę cicho - tak, by nie zwrócić na siebie uwagi reszty strażników z baru.

Misja 4: Ordinary Routine

Pierwsza typowo mafijna misja. Musisz zebrać haracze z trzech miejsc. Po cut-scence udaj się do Vincenza po odpowiedni ekwipunek oraz do Ralpha po samochód. Jedź z Paulie'im do pierwszej restauracji. Ten wyjdzie po pieniądze i wróci po chwili - na razie wszystko idzie jak po maśle. Podjedź do baru, a stamtąd po raz pierwszy wyjedziesz poza miasto - do motelu. Paulie i Sam wyjdą po pieniądze, ale coś pójdzie nie tak. Usłyszysz trzy strzały i zobaczysz postrzelonego Pauliego. Niestety Sam został w środku i trzeba go stamtąd wyciągnąć.

Idź za motel. Uważaj na psa. Możesz go zastrzelić, ale po co - biedne zwierzę niczemu nie zawiniło. Czym prędzej wskocz na skrzynię na tyle motelu, pozostawiając sfrustrowaną psinę na dole. Wejdź przez okno i otwórz toaletę - tu, zastrzel siedzącego w niej faceta (coś mi się Duke Nukem przypomina). :) Wejdź teraz do pierwszego pokoju po prawej - znajdziesz tam efektowną, choć niełatwą w użyciu zabawkę - tommy gun. Zaczaj się obok schodów, powinno tam przybiec trzech gangsterów - zastrzel ich. Możesz iść korytarzem na prawo od schodów - znajdziesz tam apteczkę leczącą 30 punktów życia. Zejdź schodami i zastrzel kolejnych gangsterów. Zaatakuje cię jeszcze jeden facet - poznasz go po łysinie. Nie oszczędzaj go, wręcz przeciwnie - uważaj, bo po chwili (jak podejdziesz do Sama) gość zmartwychwstanie i narazi cię na stratę kolejnych dwóch, trzech kul. Z powrotem podejdź do Sama. Po cut-scence czym prędzej wsiądź do samochodu i goń uciekiniera. Musisz go zatrzymać wszelkimi sposobami - w pewnym momencie powoduje on kolizję drogową, wtedy spokojnie go zablokujesz. Gdy wyjdzie z samochodu, zastrzel drania.

Ciekawostka

Podobno można (nie wiem, nie próbowałem) opuścić ostatni pościg, wychodząc przed bar i zabijając stojącego tam gangstera. Pytanie tylko - po co. Traci się przez to przyjemność pościgu.

Misja 5: Fairplay

Don Salieri ma dla ciebie nowe zadanie - masz zdobyć najszybszy na świecie samochód rajdowy. Klasycznie - na początku udaj się do Ralpha po wskazówki i samochód. Ten wspaniały wóz znajduje się poza miastem - przyjrzyj się uważnie drodze, która doń prowadzi. Zatrzymaj samochód przed tunelem, weź Bobby'ego i podwieź go pod garaż. Wsiądź do bolidu i zmierzaj (niezapomniane przeżycie) do mechanika. Po przerwie ponownie wsiądź już do zmodyfikowanego bolidu, i wróć do garażu. Uwaga! Jedź niezwykle ostrożnie, ale jednocześnie szybko - musisz dojechać do celu w dość wyśrubowanym czasie i za bardzo nie zniszczyć przy tym samochodu - o stanie tegoż będzie cię informował pasek uszkodzenia.

Po przerwie dowiesz się, że mianowano cię szczęśliwym rajdowcem, który podejmie się próby wygrania wyścigu i - co jednoznaczne z tym - kupy kasy dla don Salieriego. Wyścig to banał, nie mam pojęcia, dlaczego innym sprawia sporo kłopotów. Już na początku zostań w tyle i pozwól przeciwnikom, by powywracali się na pierwszym zakręcie. Potem doganiaj ich dość szybko, aż znajdziesz się na pierwszej pozycji (żadna sztuka, nawet dla kogoś z rajdami nieobeznanego). Gdy ostatni przeciwnik zniknie już z radaru - zwolnij. Najgroźniejszym twoim konkurentem podczas rajdu będziesz ty sam - pozostali nie stanowią większego zagrożenia, choć należy pamiętać, że te pięć okrążeń (wg mnie - trochę za dużo. 3 by wystarczyły) pokonać bez jazdy poboczem, co mogłoby nieszczęśliwie wywrócić twój bolid, a to z kolei spowodowałoby rozpoczęcie wyścigu od nowa (ergo: stratę kilku minut życia). Po szczęśliwym ukończeniu wyścigu wróć do baru na imprezę, po czym czymkolwiek podjedź do mechanika samochodowego - Bertone'a. Nauczy cię kraść nowe cacko - i powie, gdzie możesz się po to "zgłosić". Jedź tam, ukradnij wóz i wjedź do garażu obok baru Salieriego. Ukończyłeś misję!

Misja 6: Better get used to it

Na początku czeka cię cut-scenka, po której będziesz musiał wykonać niezmiernie miłą misję poboczną...

Sarah

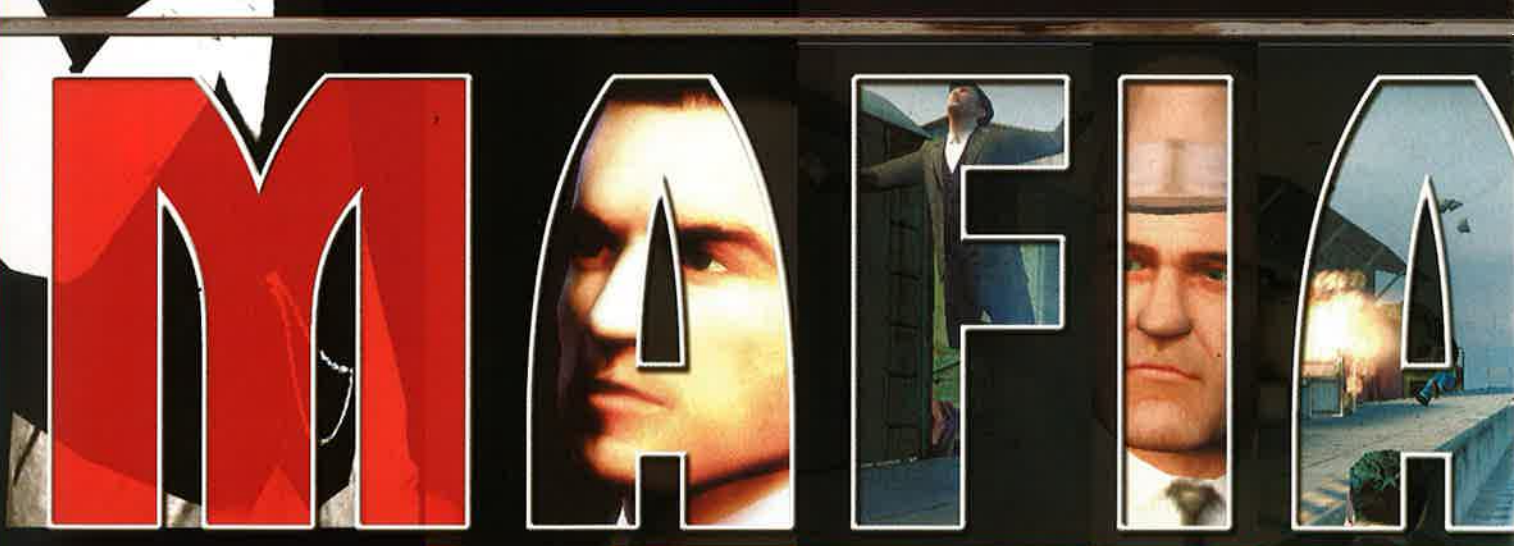
Zadanie to polega na odprowadzeniu pięknej córki barmana do domu. Nie byłoby to nic trudnego, gdyby owa droga nie prowadziła przez mroczne zaułki przepełnione wyrzutkami społeczeństwa, którzy czyhają tylko na... część Sarah. Po miłej rozmowie o niczym weź do ręki kij bejsbolowy i czym prędzej zabij pierwszych napastników. Sarah ucieknie, pobiegnij za nią i zabij kolejnych niegodziwców. Gdy się z tym uporasz, czeka cię nagroda - najlepsze wyleczenie ran, jakie Tommy mógłby sobie wyobrazić.

Better get used to it

Idź z Paulie'im do Vincenza po broń, weź jakikolwiek samochód i kieruj się do miejsca przeznaczenia. Paulie otworzy (kopniakiem) drzwi, wejdź przez nie, możesz pozwolić Paulie'mu, by powalczył z trzema przeciwnikami. Skuteczną metodą jest gra w "dwa ognie" - tę serdecznie polecam. W żadnym razie nie używaj pistoletu - na razie. Po zabiciu dwóch grup meneli z bejsbolami (od jednego z nich polecam wziąć łom) wejdź schodami i zeskocz z drugiej strony płotu - na skrzynie. Przygotuj się, ponieważ zaraz zacznie się strzelanina - teraz nie musisz się krępować i śmiało wyjmij colt. Strzelanie lepiej zostaw dla siebie, Paulie nie jest w tym najlepszy, a już na pewno zablokuj mu dojście pod ogień - jeśli jest poważnie ranny. Później czeka cię jeszcze trochę strzelania (koniecznie bierz broń zabitych), polecam metodę wyskoków z ukrycia, a potem szybkich odskoków - przeciwnicy mogą się ukrywać w miejscach, których nie widać na pierwszy rzut oka. Po strzelaninie pojawi się cut-scenka. Staniesz przed kolejnym pościgiem - tym razem wszystko pójdzie bez kłopotów - uciekinierzy sami się załatwią.

Misja 7: Whore

Po cut-scence udaj się do hotelu. W recepcji dowiesz się, gdzie znajduje się twój cel - to facet w białym garniturze - siedzi w restauracji. Idź tam (w lewo) - nie wyjmuj jeszcze broni. W restauracji po prawej zauważysz faceta - zastrzel go. Żeby jednak uniknąć niepotrzebnego wystawiania się na ogień, przede wszystkim radzę stanąć za fotelem w lewym górnym rogu pomieszczenia (siedzi tam ochroniarz, którego warto zabić na początku). Dopiero stamtąd dokonać egzekucji. Teraz zabij trzech facetów (dwóch ochroniarzy i recepcjonista), którzy powinni tu wbiec po usłyszeniu strzałów. Wyjdź z pomieszczenia i zabij marynarza, który wcześniej był zajęty obściskiwaniem się ze stalą (i tytułową dla misji) lokatorką hotelu. Jeśli tego nie zrobisz, spodziewaj się niespodziewanych strzałów w plecy. Jeśli potrzebujesz, możesz wziąć apteczkę zza stołu recepcji, stamtąd też zabierz klucz. Idź na drugie piętro (są dwie drogi - głównymi schodami lub metalowymi - w pierwszym przypadku spodziewaj się ochroniarzy z shotgunami). Wchodź - po kolei - do pokojów hotelowych, aż znajdziesz Michelle - luksusową prostytutkę. Niestety tę masz zabić. Po cut-scence, w której Tommy po raz pierwszy okazuje miękkie serce, udaj się na najwyższe piętro i wejdź do pokoju z napisem 'Director'. Zajmij się facetem w środku. Potem przeszukaj szuflady, by podłożyć ładunek wybuchowy. Czym prędzej wyjdź z pokoju... zanim wybuchnie bomba. Po efektownej cut-scence czekają na ciebie wyzwania godne platformowej zręczności. Wejdź na krawędź po prawej i przeskocz na metalowe schody. Idź w prawo, wejdź w drzwi, po czym wyjdź drugimi. Znów wespnij się na krawędź i przeskocz na kolejny budynek. Idź naprzód i znów - przeskocz na budynek z białymi pojemnikami. Tu, czeka cię długa i zacięta walka z policją. Dobrze się przyjrzyj ustawieniu policjan-



Capo di Tutti Frutti di Mare

łów - na dole jest pięciu, u góry po lewej jeszcze dwóch. Gdy już się ze wszystkimi uporasz, wejdź drewnianymi schodami. Idź dalej, by znaleźć drabinę.

Misja 8: The Priest

Jeśli potrzebujesz (w to nie wątpię), weź apteczkę na dole. Zejdź po schodach, a tam zobaczysz uroczystość pogrzebową - notabene człowieka, którego zabiłeś dwie misje wstecz. Przygotuj się, bo po cut-scence rozegra się tu nie lada rzeź. Kolejność zabijania żałobników pozostawiam twojej inwencji. Polecam jednak, by utorować sobie drogę i schować się za trumną - później można się za nią szybko schować. Przeciwników multum, a życia niewiele. Zatem należy być wyjątkowo precyzyjnym - najlepiej strzelać bandziorom w głowę. Po rzezi porozmawiasz z księdzem o własnym nieco zwichrowanym poczuciu moralności.

Czym prędzej uciekaj. Schowaj broń i znajdź jakieś bezpieczne miejsce. Kiedy policja przestanie cię ścigać, weź jakikolwiek samochód i spokojnie zmierzaj do baru Salieriego.

Misja 9: A trip to the country

Znów typowe zajęcie mafii w USA lat 30 - tym razem Tommy ma przypilnować przebiegu transakcji alkoholowej. W tym celu uda się poza miasto. Idź do Ralpha i odwiedź Pauliego - razem pojedziecie ciężarówką. Gdy dotrzesz na miejsce, spotkasz się z Samem. Niestety transakcja nie dojdzie do skutku, za to na brak strzelania narzekać nie powinieneś. Na początku będzie cicho... zbyt cicho. Idź w kierunku ciężarówki z drugiej strony farmy. Zacznie się... zabij przeciwników i wróć do Pauliego. Jeśli potrzebujesz, weź apteczkę z budynku z otwartymi drzwiami - wisi na ścianie. W budynku wejdź schodami na piętro - tam, zabij dwóch gangsterów. Wróć do Pauliego i wspólnie zajmijcie się resztą przeciwników (pamiętaj o zbieraniu broni!). Po przerywniku idź z Paulie'im do szopy, skąd weźmie łom. Otworzy niedostępne dotąd pomieszczenie - zabij dwóch facetów w środku. Idź na górę, znajdziesz rannego Sama (ten zawsze wpakuje się w kłopoty). Po cut-scence zejdź i zabij kolejnych trzech gangsterów, nadbiegnie Paulie. Po przerywniku pojawią się nowi chętni do eksterminacji - zniszcz im samochód. Ponownie po przerwie wróć do baru Salieriego, możesz się jeszcze zatrzymać u mechanika - ten poprosi, byś ostrzegł jego przyjaciela o najściu policji. Jedź tam jak najprędzej i zapukaj do drzwi - porozmawiaj chwilę. Później wróć po nagrodę - mechanik nauczy cię, jak ukraść nowy rodzaj samochodu. Udaj się do wyznaczonego miejsca, ukradnij go i wreszcie zmierzaj do upragnionego azylu, jedynego spokojnego i pewnego miejsca w mieście - baru Salieriego.



Misja 10: Omerta

Kolejna trudna misja - nie tylko technicznie, ale i psychicznie. Okazuje się, że prawa ręka don Salieriego kończy z gangsterskim życiem, a przy okazji zamierza oszukać dotychczasowego chlebodawcę. Zanim jednak go zabijesz, wyciągnij od niego informację, gdzie schował księgi rachunkowe (z jakimiś ważnymi namiarami na konta). Na początku - klasyczną ścieżką zdrowia (Vincenzo, Ralph) - po sprzęt i wyjedź za miasto w poszukiwaniu Franka. W Chinatown znajdź Biffa, później odwiedź Tony'ego, który skieruje cię do kolejnego "pajaca". Ten znajduje się pod mostem, zaraz za mechanikiem. Rozmowa z nim nie da zadowalającego rezultatu, należy więc użyć argumentu siły - najlepiej kija bejsbolowego. Po kilku razach facet się opanuje - i wszystko wyśpiewa. Jedź pod wskazane przezeń miejsce - tu, śledź samochód zmierzający na lotnisko. Uważaj, by go nie zgubić - nie oznaczono go na mapie. Zaparkuj pod lotniskiem.

Po zakończeniu scenki przerywnikowej szybko odskocz na bok - inaczej potrąci cię pędzący wóz. Wbiegnij do budynku. Na początku zabij faceta, który schował się za przednim filarem, później tego z prawej. Klasyczną metodą: odskok (w pozycji kucającej), opróżnienie magazynka, odskok i pokonaj wszystkich przeciwników. Kiedy Frank wybiegnie z budynku z ochroniarzami, biegnij szybko za nimi i zastrzel (celnym trafieniem w tył głowy) dwóch bodyguards. Wróć do budynku i weź tommy gun. Od lewej strony (na zewnątrz) podjedzie ciężarówka. Ukradnij ją - teraz będzie dużo prościej. Zmierzaj do hangaru - znajdziesz tam kilku wyjątkowo nieprzyjemnych przeciwników. Jako że ciężarówka jest odporna, bez problemów powinieneś im dać radę, kilka razy zawracając. Teraz wyjedź na tył hangaru i kieruj się naprzód. Znajdziesz tam kolejnych trzech gangsterów, w tym Franka. W żadnym razie nie zabijaj go - za to z obstawą się nie patyczkuj. Podejdź do Franka i... cut-scenka. Masz odnaleźć jego rodzinę. Żona i córka przebywają w budynku nieopodal - to te dwie przytulone do siebie niewiasty. Idąc tam, broń cały czas miej w pogotowiu i spodziewaj się ataku z każdej strony. Gdy porozmawiasz z kobietami życia Franka, wróć doń. Teraz musisz znaleźć dla nich bilety lotnicze, by mogły uciec. Frank rozumie twoje pojęcie lojalności - obiecuje, że pójdzie z tobą, byś wykonał na nim egzekucję. Po bilety wróć do pierwszego budynku. Tam zobaczysz gromadzącą się policję - lepiej nie zwracaj na nich uwagi i nie reaguj na zaczepki (czyli strzelanie do ciebie jak do kaczki) - czym prędzej dostarcz Frankowi bilety. Po raz drugi Tommy okaże miękkie serce i pozwoli, by Frank poleciał z rodziną do Europy - pod warunkiem że już nigdy nie pojawi się w USA.



Teraz jedź do banku i weź książki z kontami, są tam - Frank cię nie oszukał. Teraz do mechanika Bertone'a - jeśli chcesz. Jedź do baru i obij Dużego Stana - nie zabijaj go jednak. Ponownie do Bertone'a, a ten nauczy cię, jak ukraść nowy samochód - jak zwykle po ten musisz się zgłosić osobiście. Tym razem nie będzie tak łatwo - na początku wjedź na wzgórze. Aby tego dokonać, niezbędny jest dobry samochód, który nie zatrzyma się w połowie drogi. Gdy znajdziesz się na miejscu, zwróć uwagę na ochroniarza - radzę od razu go przejechać. Jeśli jednak chcesz postąpić inaczej, poczekaj, aż odejdzie od samochodu - wtedy ten ukradnij. Jeżeli mimo to zauważy cię - łom powinien pomóc w załatwieniu sprawy cicho i bez fajerwerków. Teraz spokojnie wracaj do Salieriego - pomyślnie zakończyłeś misję!

Misja 11: Visiting Rich People

Musisz ukraść dokumenty, w których oczerniany jest don Salieri, z mieszkania na wzgórzu. Zanim tam pojedziesz, weź z sobą Salvatore'a - specjalistę od otwierania zamków. Ponownie zalecam, by zabrać porządny wóz, który wjedzie na wzgórze (to żółte cacko będzie w sam raz). Samochód zatrzymaj na drodze, zaraz przy ogrodzeniu - a Salvatore niech otworzy wejście.

Tę misję w szczególności radzę przechodzić w pojedynkę - wtedy utrzymuje odpowiedni klimat. Po odkryciu sposobu na jej pokonanie, adrenalina nawet na chwilę nie podskoczy. Znam aż trzy drogi, by tę ukończyć - poniżej zamieszczam najmniej subtelną, jednak najszybszą (mimo wszystko eksperymentujcie samodzielnie - jeśli jednak chcecie, czytajcie dalej).

Na początku misji od razu biegnij naprzód (nie przejmuj się kucaniem - nie musisz do końca pierwszego żywopłotu). Spójrz w lewo - po chwili strażnik, który tam stoi, przejdzie na tył ogrodu. Teraz kieruj się dalej i zatrzymaj się przed końcem kolejnego żywopłotu z prawej strony - tym razem kucnij. Nie radzę wydawać polecenia, by Salvatore się zatrzymał - tak czy inaczej będziesz musiał po niego wrócić, zatem lepiej sprawę załatwić szybko i bezczelnie. W przypadku gdy mimo wszystko chcesz to zrobić a la Commandos - życzę powodzenia i miłego loadowania. Do odważnych świat należy! Kiedy więc strażnik, który chodzi po tarasie, odwróci się do ciebie plecami, podbiegnij pod sam taras, ale nie wchodź jeszcze po schodach. Poruszaj myszką, by zobaczyć, kiedy strażnik wraca - a wtedy czym prędzej schodami, wyjmij kij bejsbolowy i z całej siły (tj. przytrzymaj przycisk strzału) uderz weń. Jeden cios powinien wystarczyć. Zabierz mu shotgun i wbiegnij do rezydencji. Jeżeli będziesz miał pecha (na pewno będziesz), trafisz na pomoc domową, która oczywiście wzniesie lament. Zabicie jej nic ci nie da - proponuję, byś nie tracił amunicji. Wbiegnij na piętro i zmierzaj korytarzem w prawo. Na końcu po lewej stronie znajduje się pokój z sejfem. Każ Salvatore'owi, by go otworzył. Po cut-scence zabierz dokumenty; pojawią się mał niewielkie kłopoty. Pamiętaj, że Salvatore musi przeżyć - jeszcze się przyda w tej misji. Możesz strzelić w powietrze i poczekać na strażników, by w drzwiach pozabijać ich pojedynczo; możesz też (tak jak ja) :) wyskoczyć metodą "na Rambo" i czym prędzej po trupach utorować drogę ucieczki. Dojdź do punktu, skąd zacząłeś i każ, by Salvatore otwarł nowy samochód. Podrzuć go jeszcze do domu i wróć do baru Salieriego.

Misja 12: Great deal!

Znów sprawa wysokoprocentowa. Tym razem musisz odebrać wóz z "mocnym" ładunkiem. Po scenie przerywnikowej udaj się na ostatnie piętro - tam spotkasz Billy'ego. Rozpocznie się strzelanina, z którą jak zwykle musisz sobie poradzić samodzielnie, ja pomóc nie mogę. Polecam strzelać tylko w żółte beczki. Jeśli wola, zniszcz samochody z gangsterami, ale jest to raczej nieopłacalne - zużyjesz znacznie więcej amunicji niż wówczas, gdybyś poczekał, aż ci wysiądą. Gdy już z wszystkimi sobie poradzisz, zejdź drogą dla samochodów (byle nie schodami!!!), a za metalowym ogrodzeniem zabij dwóch facetów. Teraz - jeśli potrzebujesz (a na pewno potrzebujesz), zabierz apteczkę i zastrzel kolejnego gościa, który może rzucać granatami - nie zbliżaj się doń zbytnio. Wyjmij tommy gun i módl się o powodzenie - na dole czeka cię jeszcze niezła rzeź. Gdy już się ze wszystkimi uporasz (chowających się za samochodami najlepiej zabić rzucając granatami) i znajdziesz na parterze, wróć na górę i wsiądź do ciężarówki, po czym jak najszybciej jedź do magazynu Salieriego, zrzucając po drodze "ogon". Uważaj na pasek zniszczeń - jedź w miarę ostrożnie.

Misja 13: Bon Appetit!

Capo jest głodny - musisz go zawieźć do restauracji i przy okazji uratować życie - jego bodyguard nagle "zachorował". Po posiłku czeka cię trochę strzelania - po zabiciu pierwszych gangsterów zbliż się (kucając) do drzwi - i zabij kolejnych przeciwników. Oczywiście jeśli starczy ci amunicji... wybiegnij teraz z budynku, zabij faceta z tommy gunem (broń naturalnie zabierz) i szybko uporaj się z tym obok samochodów. Z tej pozycji zastrzel faceta z pierwszego piętra. Pojawi się scenka przerywnikowa; teraz czeka cię nowe zlecenie - zabicie zdrajcy, ochroniarza Salieriego. Jedź do jego domu i

wejdź na górę. Wyważ drzwi i zejdź wyjściem awaryjnym. Carlosa poznasz po nietypowym kolorze bielizny - zabij tak jego, jak i obstawę.

Misja 14: Happy Birthday!

Czas na zabójstwo. Tym razem w scenerii wodnej. Na początku przejdź klasyczną ścieżką zdrowia - Vincenzo i Raplhy, od drugiego dostaniesz nowy samochód. Jedź do doków. Jeżeli chcesz się dostać na pokład, musisz się uciec do małego wybiegu - bez zaproszenia cię nie wpuszczą, a rozwiązanie siłowe nie sprawdza się tu. Wejdź w otwarte drzwi obok grupki ludzi rozmawiających przed statkiem. Na dole będzie coś w rodzaju przebieralni - stamtąd weź strój marynarza, teraz spokojnie wejdź na pokład. Następnie po schodach na środkowy pokład - i znajdź drzwi z tabliczką z tyłu statku, których nie możesz otworzyć (są za schodami). Idź na dolny pokład, znajdziesz tam wielu marynarzy. Jeden jest ubrany inaczej - porozmawiaj z nim dwa razy, teraz z ubikacji zabierz wiadro i wróć pod drzwi z tabliczką. Weź stamtąd broń i... posprzątaj (a co?) :), używając wiadra na toalecie. Pozostaw wiadro, a broń schowaj. Oddaj klucz marynarzowi i idź na górny pokład. Po cut scence stań w miejscu, gdzie będziesz mógł spokojnie zastrzelić polityka. Jeśli coś się nie powiedzie - polityk cię zauważy - będziesz musiał do niego podejść i zastrzelić z bliska. Gdy już to zrobisz, uciekaj na sam dół statku - po prawej stronie, w łódce będzie już czekał Paulie, z którym odpłyniesz w siną dal...



Misja 15: You Lucky Bastard!

Trudna i długa, ale bardzo ważna misja - masz zabić brata Morello, Sergia. Idź ścieżką zdrowia i pojedź do restauracji; zatrzymaj się pod budką telefoniczną, zadzwoń, po czym szybko wróć do baru Salieriego. Uważaj na pościg i policję; jedź tak, by ścigający cię powodowali jak najwięcej wypadków (wiem, wiem: łatwo mi pisać, trudniej wykonać). :) Dostaniesz kolejny samochód, który może się już nie zmieścić w garażu - zastanów się zatem, co można by wyrzucić.

Jedź do znanego wzgórza, Sergio ma tam być z kochanką. Poczekaj, aż facet przy wejściu skończy palić - papierosa i wejdzie do środka. Szybko podłóż bombę...

Jedź z Paulie'em do restauracji. Postaraj się zgubić ogon i wróć do baru Salieriego. Po przerywniku jedź za samochodem Sergia - kiedy dojedziesz do portu, pojawi się cut scenka. Znów czeka cię strzelanina. Gdy się uporasz z czterema przeciwnikami, zabierz im broń i skieruj się naprzód. Pojawią się dwie ciężarówki z czterema facetami uzbrojonymi w shotguny. Radzę uporać się z nimi normalnie, próba, by ich rozjechać, skończy się efektowną eksplozją samochodu. Idź dalej i zabij faceta z drewnianej stodoły (jest na piętrze). Teraz wsiądź do ciężarówki i jedź powoli obok białego magazynu. Wyskoczy tu dwóch gangsterów, przejedź ich. Jedź dalej do drewnianego domku z czerwonym dachem. Wysiądź z ciężarówki i zabij dwóch przeciwników. Wejdź przez niebieskie drzwi w budynku obok i idź do końca - do ubikacji, jeśli potrzebujesz apteczki. Teraz wróć i w pokoju po lewej zabij kolejnego bandziora. Czeka cię jeszcze trochę strzelania - w sumie czterech gangsterów do eksterminacji (w tym dwóch snajperów). Gdy się z nimi uporasz, pobaw się przekładnią torów - znajduje się nieopodal czarnych samochodów. Teraz usuń kliny blokujące koła tych wozów...

Po scence przerywnikowej zabij kolejnych pięciu gangsterów. Teraz znajdź Sergia - ten znajduje się na tyłach magazynu. Po przerywniku możesz wziąć apteczkę (znajduje się w pokoiku nieopodal zwłok "szczęśliwego drania"). Weź dobry duży samochód i czym prędzej uciekaj z terenu portu - przy drogach wyjazdowych ludzie Morellego będą cię chcieli jeszcze zatrzymać, nie przejmuj się jednak nimi. Jedź do mechanika. Ten zleci ci, byś podwiózł jego przyjaciela do lekarza. Po zakończonym zadaniu wróć do zleceniodawcy, który - klasycznie - da ci cynk o nowym samochodzie. Jedź na wielopoziomowy parking i ukradnij go, po czym wróć do baru Salieriego. Uff, zakończyłeś misję.

Misja 16: Creme De La Creme

Po ciężkiej i długiej misji polegającej na zabiciu brata Morello nadszedł czas na rozprawienie się z nim samym. Idź do Vincenza i z garażu weź najszybszy samochód - czeka cię pościg. Jedź na miejsce i poczekaj do końca przedstawienia. Śledź samochód Morella (nie strzelaj, i tak ma kuloodporne szyby), gdy znajdziesz się na lotnisku skieruj się do hangaru, gdzie masz zabić dwóch gangsterów. Teraz rozejrzyj się za samochodem, który - o dziwo - jeszcze jeździ. Wsiądź do niego i udaj się do samolotu. Ten ma pasek energii - twoja w tym głowa, by ów pasek zniknął. Po cut scence jedź do mechanika, gdzie nauczysz się, jak ukraść kolejny samochód. Jedź do restauracji - wozu już tam nie będzie. Śledź go. Gdy już go zdobędziesz, wróć do baru Salieriego.

Misja 17: Election Campaign

Czas ponownie się zająć typową dla Mafii sprawą - polityką. Idź do Vincenzo, da ci wreszcie snajperkę. Tak wyposażony idź do Ralphy'ego i potem jedź do starego więzienia. Idź w lewą stronę, zabij faceta, który będzie tam stał. Teraz zejdź na dół i po drabinie wejdź do więzienia. Okrąż budynek i wejdź do biura. Przejdź przez dwie bramki - i idź po schodach na górę. Zabij ośmiu facetów (pierwszych czterech od razu, reszta przybiegnie po chwili) i przejdź nad metalowym ogrodzeniem. Skieruj się do drewnianych schodów i zabij kolejnych przeciwników. Idź do końca korytarza i wejdź przez drzwi. Jeśli chcesz, możesz wziąć apteczkę. Zabij kolejnych wrogów w korytarzu i idź schodami na górę. Zaatakuje cię kolejna grupa - zabij ich i przejdź ostatnimi drzwiami. Teraz wyjmij snajperkę i zabij przemawiającego polityka - najlepiej celnym strzałem w głowę. Teraz biegnij na sam dół. Niestety będziesz musiał zabić cztery pieski. Strzel w zamek drzwi po lewej i przejdź przez nie; wcześniej schowaj broń. Jeśli nie zabiłbyś faceta na początku, teraz miałbyś kłopoty z detektywami oraz policją. Jedź do Bertone'a (mechanik), ten poprosi cię o przywiezienie przyjaciela. Jedź tam czym prędzej, po powrocie oczywiście dowiesz się, jak ukraść kolejny samochód. Jedź po niego do znajomej dzielnicy - nie będzie trudno go zabrać. Nie zabijaj ludzi, którzy stoją obok, tylko porozmawiaj - odejdą sami. Teraz wróć do baru don Salieriego.

Misja 18: Just for Relaxation

Misja zaczyna się trochę... nietypowo. Otóż, don Salieri wysyła cię niczym chłopca na posyłki po cygara. Naturalnie przed tak trudną wyprawą musisz się odpowiednio wyposażyć - odwiedź Vincenza i Ralphy'ego. Podrzuć Sama i jedź do portu z Paulie'em. Zaparkuj samochód tak, by zastawić drogę po lewej stronie od magazynu - i czekaj na ciężarówkę. Kiedy ta się zatrzyma, wyciągnij z niej kierowcę i zacznij go bić - wypadną mu dokumenty. Zabierz ciężarówkę do portu. Strażnik wpuści cię; teraz jedź do przodu do magazynu z małymi drzwiami. Skieruj się w prawo. Gdy już dotrzesz do okiennic, zatrzymaj się. Zaparkuj ciężarówkę tak, by można było przenosić skrzynki z cygarami. Idź do faceta, który pozwoli ci zająć się skrzyniami, bo sam musi za potrzebą fizjologiczną. Poproś dwóch facetów nieopodal, aby ci pomogli - kiedy już wszystkie skrzynie będą w magazynie, przyjdzie tam jeszcze inny gość, kierownik. Idź za nim i porozmawiaj, a kiedy pójdzie, przenieś wszystkie skrzynie do własnej ciężarówki. Wyjedź z portu. Zwab strażników do Sama i Paulie'ego i jedź do magazynu Salieriego.

Misja 19: Moonlighting

Tym razem masz okazję, by popracować z Paulie'em. Jedź z nim w okolice banku, przyjrzyj się okolicy. Teraz wskocz do sklepu z bronią - weź też szybki samochód od mechanika. Podskocz do Paulie'ego i razem jedźcie do banku. Wejdź doń, po scence przerywnikowej wbiegnij drewnianymi drzwiami i zabij strażnika po lewej. Teraz przez drzwi, z których ten wyszedł - i zabierz klucze z półki. Przejdź przez kolejne nieopodal i skręć w lewo. Zabij strażnika i udaj się na piętro. Przejdź przez następne - i po schodach z prawej. Zabij strażników i idź na samą górę. W korytarzu skręć w lewo i wejdź w drzwi z napisem 'Director'. Pogadaj z facetem i zabierz klucze z szafki po prawej. Idź na sam dół - do piwnicy. Zanim dojdziesz do sejfu, będziesz musiał jeszcze zabić dwóch strażników. Po cut scence czym prędzej jedź z Paulie'im do klubu; starajcie się jednak nie zwracać na siebie uwagi policji.

Misja 20: The Death of Art

Ojojoj, źle się zaczęło. Czym prędzej uciekaj między policjantami, najlepiej nie wdając się z nimi w dyskusję (mają silne argumenty). Szybko złap jakiś samochód i jedź do sklepu z bronią. Później udaj się to mechanika - ten poprosi cię, byś śledził pewnego gościa. Nie podjeżdżaj za blisko! Wróć do mechanika, który powie, gdzie znajdziesz kolejny świetny wóz. Jedź do Chinatown i rozejrzyj się. Widzisz bramę? Zrób dla siebie odpowiednie wejście - używając pistoletu. Niestety ponownie będziesz musiał stać się wrogiem zwierząt - chyba że nie przeszkadzają ci cztery groźne psy, które są niezbyt przychylnie nastawione do obcych. Zabierz upragniony samochód i jedź na spotkanie z Samem. Jeśli już zapomniałeś, jak się strzela do ludzi, szybko to sobie przypomnij - po scence przerywnikowej zmuszą cię do tego okoliczności. Po kolejnej (która to już?) rzezi idź otwartymi drzwiami, i stale pamiętaj, że wróg czai się wszędzie. Zejdź schodami w dół i... prędko zawracaj, jeśli nie chcesz mieć bliskiego spotkania trzeciego stopnia z kilkoma granatami. Poczekaj na kolejnych dwóch gangsterów - i idź schodami na górę.

Po przerywniku zbiegnij na dół i zabij kolejnych wrogów. Będzie ich wielu, więc bądź ostrożny. Powoli kieruj się do wyjścia i po drodze zabij jeszcze kilku(nastu?) wrogów. Po lewej stronie będą schody - poczekaj na wybuch granatów, po czym po apteczkę (jeśli jej potrzebujesz, w co nie wątpię). Wejdź po schodach i zabij gangstera na górze. Idź przez drzwi, pojawi się przedostatnia scena przerywnikowa w grze. Z kolei tu po raz pierwszy musisz być całkowicie bezwzględny i zabić przeciwnika, który będzie do ciebie strzelał (nie napiszę, kto to, by już do końca nie psuć zabawy). Po strzelaninie podbiegnij do miejsca, gdzie stał - i idź za śladami krwi - wykończ go i rozkoszuj się outrem oraz satysfakcją - ukończyłeś Mafię!!!

Teraz pozostały ci już tylko misje dodatkowe z free ride. Tych jednak opisywać nie będę - od tej chwili musisz sobie radzić sam. Powodzenia!

telefony.BRAVO.pl

Usługa dostępna dla wybranych modeli telefonów Nokia

Jeżeli chcesz zmienić wygląd swojej komórki, mieć nowe logo lub dzwonek, wyślij SMS'a pod numer 7164 o treści AA22.*(numer logo lub dzwonka)*. Płacisz za to tylko 1zł +VAT. Jeżeli chcesz ściągnąć superHITY lub wiadomości graficzne, wyślij SMS'a pod numer 7265. Płacisz za to tylko 2zł +VAT. Jeżeli chcesz wysłać logo lub dzwonek znajomemu wystarczy, że w wiadomości wpiszesz numer wybranego logo lub dzwonka oraz dodatkowo podasz numer odbiorcy oddzielony kropką np. AA22.*(numer logo lub dzwonka)*.*(numer telefonu)*

TOP 5 DZWONKI

1. **Will Smith** Black suits comin — **AA22.010058**
2. **U2** Electrical storm — **AA22.010056**
3. **No Doubt** Underneath it all — **AA22.010053**
4. **Moby** We are all made of stars — **AA22.010052**
5. **Metallica** Unforgiven — **AA22.009754**

POCZEKALNIA

UB40 - Can't help falling in love	**AA22.011061**
Sarah Connor / Wyclef Jean - One nite stand	**AA22.011053**
Prince - Purple rain	**AA22.011049**
Myslovitz - Sprzedawca marzeń	**AA22.011047**
Kasia Kowalska - Antidotum	**AA22.011040**
Perfect - Chcemy być sobą	**AA22.010381**
Lady Pank - Mała wojna	**AA22.010380**
Lady Pank - 7-me niebo nienawiści	**AA22.010379**
Golec uOrkiestra - Pędzą konie	**AA22.010376**
Enrique Iglesias - Love to see you cry	**AA22.010375**
Budka Suflera - Takie tango	**AA22.010374**
Budka Suflera - Jolka, Jolka	**AA22.010373**
Blenders - Ciągnik	**AA22.010372**
Aya RL - Skóra	**AA22.010371**
Vengaboys - Boom, boom	**AA22.010096**
Susan Vega - Tom's dinner	**AA22.010095**
Status Quo - In the army now	**AA22.010094**
Snap - Rythm is a dancer	**AA22.010093**
Sclub7 - Bring it all back	**AA22.010092**
Rednex - Cotton Eye Joe	**AA22.010090**
Queen - I was born to love you	**AA22.010088**
Modjo - Lady	**AA22.010085**
Eminem - Stan	**AA22.010083**
Bellini - Samba de Janeiro	**AA22.010081**

TOP 10 LOGA

- **AA22.011540**
- **AA22.011539**
- **AA22.011538**
- **AA22.011537**
- **AA22.011536**
- **AA22.011535**
- **AA22.011534**
- **AA22.011533**
- **AA22.011532**
- **AA22.011527**

SUPER hit

wyślij sms pod numer **7265**

- **AA22.011544**
- **AA22.011547**
- **AA22.011548**
- **AA22.011545**

Tatu
Nas ne dogonyat
AA22.009208

P. Didy / Usher / Loon
I need a girl
AA22.010054

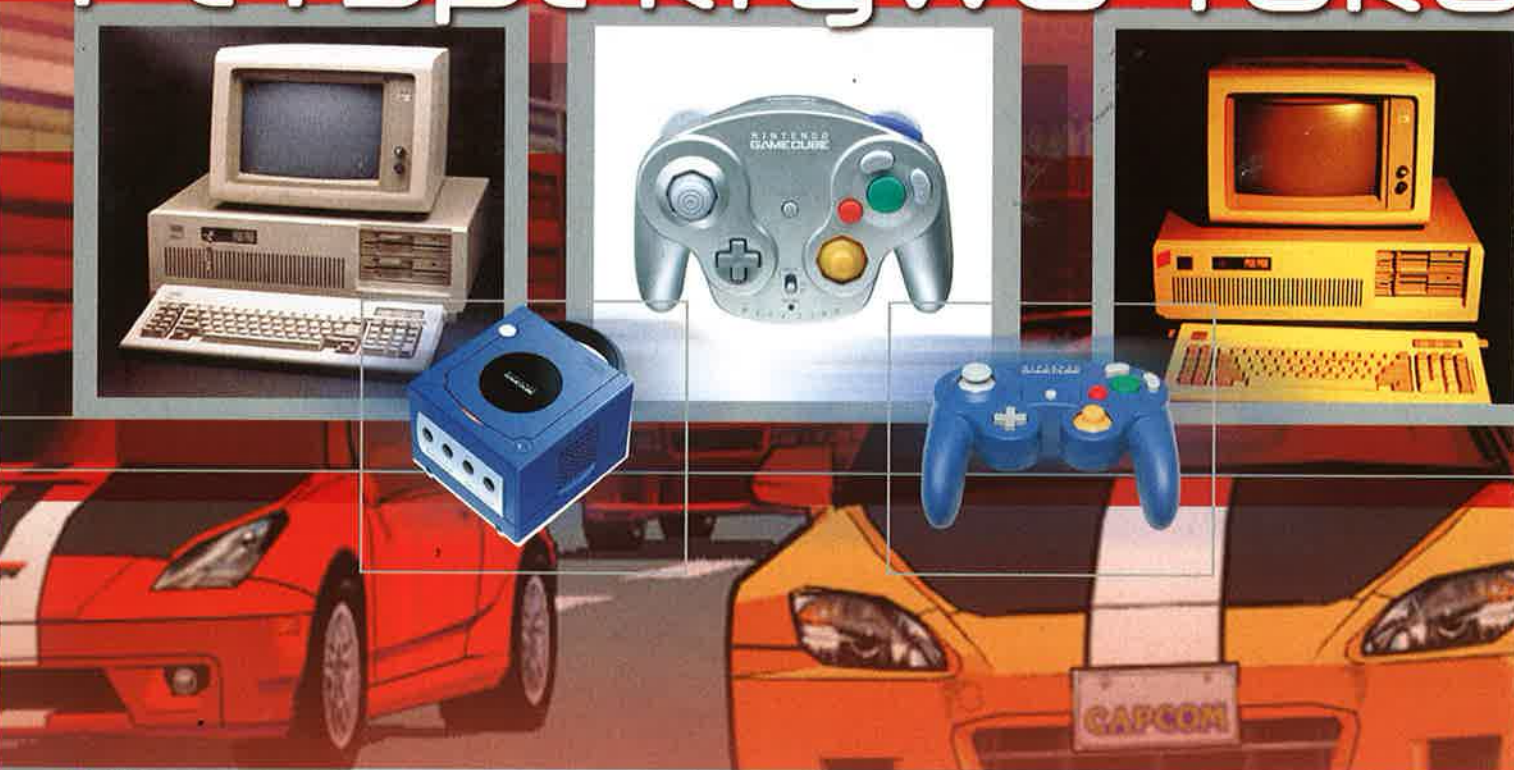
Las Ketchup
Asereje
AA22.010049

Jamiroquai
Corner of the Earth
AA22.009225

Tatu
Ya soshla s uma
AA22.009209

http://telefony.bravo.pl/

Gry i PC? Perspektywa roku



■ Allor

Oczywiście! Co to w ogóle za pytanie? Gra przecież prawie każdy, a wśród naszych czytelników odsetek ten to w ogóle sięga 200%! Zresztą - jaką mamy alternatywę? Pożerające kasę automaty? Jeszcze droższe konsole? PC rulez! Kto by kupował konsolę tylko do gier, skoro na PC można robić jeszcze tyle innych rzeczy! Uczyć się języków, pisać wypracowania, programować, surfować. I rozszerzać pamięć czy wymienić procesor w momencie, gdy pojawi się nowszy program czy gra, a nie - od razu kupować nową konsolę, bo na starej nic nowego nie pójdzie!

Tak, PC jest najlepszy do wszystkiego: czego by się nie chciało zrobić, zrobić na nim można. Wystarczy chcieć. Jest tylko jedno małe "ale". Znacie może takie powiedzenie, że jak coś jest dobre do wszystkiego, to jest w tym tylko średnie? I niestety nie inaczej dzieje się powoli (a przy tym niestety coraz szybciej) z PC.

PC królem jest!

W naszym kraju prawda to niewątpliwie absolutna. Sklepy komputerowe spotkać można w większych miastach co kilkaset metrów, w hiper-, super-, megamarketach zalegają na półkach. Na giełdach komputerowych tudzież elektronicznych można już wprawdzie konsole spotkać, ale i tak dominacja sprzętu PC widoczna jest gołym okiem. Czy aby na pewno jednak to, co jest powszechne, jest też najlepsze? Bardzo często wygrywa przecież nie tyle rozwiązanie lepsze, co lepiej zareklamowane, tańsze, bardziej dostępne... (zamiast trzech kropek można w zasadzie wstawić cokolwiek, bo uniwersalnej recepty na sukces po prostu nie ma). Książkowy przykład to standard (odchodzący) zapisu obrazu zwany VHS: od konkurencyjnego hi-8 gorszy pod każdym względem (poza pojemnością kaset), a mimo to na wiele, wiele lat to właśnie on zawładnął rynkiem wideo, skąd dopiero niedawno zaczęły go wygryzać formaty cyfrowe.

Królem był?

Co to ma jednak wspólnego z PC? Ano na początku komputery do gier nie nadawały się zupełnie! Kto jeszcze pamięta czterokolorową grafikę CGA ze słynnymi różami i wcale niepowalającą rozdzielczością 320 x 200? Toż nawet ośmiobitowce, takie jak Commodore 64, Atari 800XL czy Spectrum, pod względem graficznym były w zasadzie lepsze! Wprawdzie nie, jeśli idzie o rozdzielczości, ale w przypadku liczby kolorów PC nie miało szans! Podobnie miała się sprawa z dźwiękiem: równie zły był tylko ten Spectruma, choć i tak to, co z jego bzyczkiem wyprawiano, powodowało opad szczęki!

PC można było mimo wszystko po pewnym czasie wyposażyć - z jednej strony - w kartę EGA, a później VGA, zaś z drugiej - w Covoxy, Ad-liby czy pierwsze Soundblastery, dzięki którym ośmiobitowce zostawały daleko w tyle. Cóż jednak z tego, skoro w tym czasie królowały już szesnastobitowce: Amiga i Atari ST? Owszem, odpowiednio dozbrojony PC był od nich lepszy - ale za jaką cenę! Kto przy zdrowych zmysłach kupowałby Soundblastera w cenie kompletnej Amigi tylko po to, by mieć porównywalny z nim dźwięk? Chyba tylko maniacy... a jednak to właśnie standard PC wyszedł z tej walki zwycięsko, mimo że był i gorszy, i droższy.

Przez elekcję...

Jak, dlaczego? Powód był jeden: nawet w tamtym okresie w biurach był to już standard. Na pewno jednym z najważniejszych czynników był ten, że firma IBM, twórca pierwszych PC, za darmo udostępniła jego schematy, dzięki czemu mogły powstać klony, oferujące za mniejsze pieniądze te same (niemal, bo z kompatybilnością było na początku bardzo różnie) możliwości. Był także powód drugi: rozszerzalność. Od pierwszych modeli PC miał miejsce na karty rozszerzeń, w które wkładało się kartę grafiki, kontroler stacji dyskietek i dysku twardego (kiedyś była to oddzielna płytka!) czy kartę dźwiękową. I choć wielu właścicieli po kupnie gotowego kompa niczego w nim przez długi czas nie zmieniało, tego typu potencjalna możliwość była (ba, nadal tak jest) jednym z najważniejszych czynników decydujących o kupnie tegoż! Dzięki temu można bowiem dokładniej dopasować sprzęt do własnych potrzeb, płacąc tylko za te funkcje, jakie faktycznie będziemy wykorzystywać.

I jak się okazało, takie uwolnienie rynku wystarczyło, by coraz więcej firm - zamiast rozwijać całkowicie nowe konstrukcje, wskoczyło do pociągu o nazwie PC: czy to produkując karty rozszerzeń, czy też oferując gotowe zestawy. Po drodze pociąg ten rozprawił się już nie tylko z firmami Atari i Commodore, ale nieomal pochłonął Apple'a, że o coraz bardziej tracącym na znaczeniu rynku stacji

Ciekawe perspektywy...



2002



Uniksowych nie wspomnę. Obecnie walka przeniosła się na grunt systemów operacyjnych, bo sprzętu nikt rewolucjonizować nie chce.

...będzie?

Czy aby na pewno? Choć pozycja PC w biurach jest niezagrożona, walka o segment rozrywkowy w chwili obecnej w zasadzie nie tyle się rozpoczęła, co ma się coraz bliżej końca. A wszystkiemu oczywiście winne konsole! Bo choć na rynku została już tylko jedna stara firma (Nintendo - Sega zajęła się tylko wydawaniem gier i to na wszystkie platformy), jedna w miarę młoda (Sony - co ciekawe nikt jej w momencie premiery PlayStation sukcesu nie wróżył, a obecnie PS2 rządzi rynkiem!) i jeden beniaminek (Microsoft), wystarczy spojrzeć na dane dotyczące sprzedaży, by poczuć się nieswojo. Tytuły, które na PC przekroczyły milion sprzedanych egzemplarzy, można policzyć na palcach jednej ręki. Jedyna seria, która może się równać z konsolami pod tym względem to Simy, których zeszło już dobrze ponad sześć milionów!

Jak na PC ilość to oszałamiająca, jednak rekordzista z konsol - Final Fantasy - jeszcze przed ukazaniem się części dziesiątej przekroczył czterdzieści milionów, a wersja bodaj z nr osiem w ciągu pierwszych dni rozeszła się w ponad dwóch milionach egzemplarzy w samej tylko Japonii! Oczywiście można twierdzić, że nie liczy się ilość, a jakość - ale by mieć jakość, trzeba za nią zapłacić, pieniądze zaś ma się ze sprzedaży, a nie z księżyca. Nawet takie GTA3 na konsolach sprzedało się w ponad pięciu milionach egzemplarzy w porównaniu do mniej więcej dwóch na PC (chodzi o samo GTA3, bez Vice City!). Retoryczne pytanie: co się w tym momencie bardziej opłaca - nie padnie, bo nie ma takiej potrzeby.

Na PC więcej się tworzy!

Przez bardzo długi czas było to niewątpliwie prawdą. Pomijając kwestię opłacalności tego biznesu, na nasze maszynki powstawało znacznie więcej gier: fakt, że nawet te najlepsze nie mogły się równać popularnością z konsolówkami, nie miał większego znaczenia - wystarczyło, że były dobre. Jednak na tegorocznym E3 liczba premier na PC i na konsole miała się już jak 2:1. Na niekorzyść PC. Być może jednak jaskółka wiosny nie czyni, ale to niestety niejednorazowy wybryk, a konsekwencja ogólnego trendu. Niestety jeśli chodzi o rozrywkę, konsole mają kilka niezaprzeczalnych atutów.

Włóż i graj

Przede wszystkim nie trzeba na nich niczego instalować (niby Xbox ma dysk, ale i tak wszystko "robi się samo"). Żadnych nowych sterowników do karty, DirectX-ów, żadnych kodeków wideo. Wystarczy włożyć płytę i od razu można grać. Niby nic wielkiego, ale po kolejnej utarczce z Windows nad wyraz szybko się to docenia! Bo PC też do tego od wielu lat dąży, ale jakość Plug & Play w przypadku tych dwóch światów jest nadal nieporównywalna! Nawet niezwykle uzdolniony w rozwalaniu systemu kuzyn w przypadku konsoli co najwyżej zawiesi grę (choć w pół roku udało mi się to tylko raz!) - wystarczy zrestartować sprzęt - i gotowe, a nie (np.) reinstalować przez cały dzień system po niewinnym: format c:, które poznał na lekcjach informatyki.

Rozszerzalność

Największa zaleta PC! Teoretycznie tak, ale w przypadku gier nie jest to już wcale takie oczywiste, bo w większości przypadków oznacza to "wymień procesor na szybszy i dołóż pamięć", inaczej możesz zapomnieć o delektowaniu się grafiką na sprzęcie starszym niż rok - i to pod warunkiem że kupiło się wtedy coś high-endowego! Jeśli konieczność corocznego upgrade'u jest zaletą, to chyba coś tu jest nie tak...

A weźmy konsole. Kupuje się taką wprawdzie dość drogo, przynajmniej tuż po premierze, ale później jest spokój na parę dobrych lat! W momencie premiery PS2 (dwa lata temu) kosztowała ona 2500 złotych (trzeba przyznać, że drogo!), ale gdybyśmy w tym czasie kupili PC-ta, to zgadnijcie, na czym fajniej by się teraz grało? I ile więcej trzeba byłoby dopłacić do PC-ta, by odpalić na nim np. Need for Speed, który na PS2 pójdzie bez najmniejszych problemów? W dodatku PS2 będzie jeszcze działało przez dobre dwa lata, a PC potrzebowałby w tym czasie przynajmniej dwóch dodatkowych upgrade'ów. W sumie cztery-pięć upgrade'y za kwotę znacznie przekraczającą cenę konsoli!

Można wprawdzie argumentować, że przecież na PC można poza tym pisać, programować, uczyć się i w ogóle - ale jeśli z czystym sumieniem to robicie, to aż nadto dobrze zdajecie sobie sprawę, że te zastosowania wcale tak częstej zmiany sprzętu nie wymagają. Gdyby nie gry, komputer mógłby sobie spokojnie stać w stanie niezmienionym i przez całe pięć lat! Owszem, są zastosowania, które także wymagają częstych upgrade'ów, ale mówimy o domowym wykorzystywaniu sprzętu, a nie obróbce grafiki plakatowej, składzie czasopism czy modelowaniu 3D.

Umarł PC, niech żyje konsola?

Mimo wszystko jestem jednak optymistą. Bo poza wszystkimi zaletami są gry, do których PC jest po prostu znacznie wygodniejszy. Choćby FPP, które na padzie są najzwyczajniej inne. Albo zaawansowane strategie w rodzaju Cywilizacji, Homeworlda, Total Wara. Tudzież symulacje dla maniaków - choć już tylko lotnicze, bo samochodówki i na konsolach od pewnego już czasu po prostu wymiatają. I jeszcze gry online - aczkolwiek i tutaj konsolom niewiele brakuje. I... w zasadzie to już niestety wszystko. Do niedawna można jeszcze było mówić o grach RPG, bo na konsolach królowały RPG-i japońskie, a te nie każdemu muszą odpowiadać, ale wraz z premierą Morrowinda na Xboxa i ten bastion powoli pada. Zatem super może i nie jest, ale jeśli jesteś maniakiem dowolnego z tych gatunków, konsole póki co możesz sobie z czystym sumieniem odpuścić. A inni?

Żegnaj?

Niestety nadchodzą czasy, kiedy to posiadacze blaszaków będą niecierpliwie czekać na konwersje z konsol. Kiedy to do zobaczenia nowych pomysłów konsola będzie niezbędna. Skoro nawet najnowsza gra Blizzarda - Ghost - najpierw pokaże się na konsolach... daleki jednak jestem od namawiania kogokolwiek do wyrzucenia PC! Póki co gier w końcu nie brakuje, a że zapowiedzi mamy nieco mniej... cóż, może i mniej, ale dobrych gier wcale nie ubywa i ciągle jest na co czekać z niecierpliwością! Tyle tylko, że odpadłem już z wyścigu, by mieć najlepszy PC. Na GeForce2 gry też jeszcze chodzą, a za cenę czwórki czy Radeona wolałem sobie sprawić PS2. Cena ta sama, a przynajmniej będę miał na parę lat spokój!

Konsolowcem być

A co! Z początku było dziwnie, zwłaszcza jeśli chodzi o przyzwyczajenie się do obsługi pada. Paluchy mam długie i nieco zgrabiałe, ale w końcu przestały sprawiać problemy. I nareszcie zamiast się martwić, czy dana gra pójdzie - mogę sobie wygodnie siąść na kanapie, włożyć płytkę do czarnego prostokątnego pudełka i oddać się temu, co graczowi najmilsze, czyli graniu. Bez niebieskich obrazków śmierci, bez skaczącego - ze względu na słabą kartę - ekranu, bez wołania o większą ilość pamięci. Na konsoli mogę po prostu grać.

I choć rozdzielczość ekranu jest tu mniejsza, a grafika gorsza, gdy tak sobie siedzę przed dużym telewizorem, wiem jedno - w przypadku dobrej gry to na prawdę nie ma znaczenia! Liczy się grywalność, a tej grom na konsole wcale nie brakuje! I ten komfort wynikający z pewności, że po kupnie nowej gry nie będę musiał niczego wymieniać, niczego instalować, z niczym się użerać... może brzmi to banalnie, ale zacząłem po prostu cenić wygodę. W końcu czy do grania koniecznie muszę pamiętać, jakie Detonatory ostatnio instalowałem?

Post scriptum

Nie takie konsole złe, jak je malują. Powiem więcej - można je bez większych problemów polubić! Są małe, bezproblemowe i na dłuższą metę tańsze w eksploatacji. I jeśli ktoś ceni własny czas i pieniądze, naprawdę warto się z nimi bliżej zapoznać - nawet jeśli PC trzyma się ciągle dobrze. A czy PC odejdzie kiedyś do lamusa? Cóż, odpowiedź na to pytanie zostawię jasnowidzom, sam zaś wolę pograć.

Na PC, na konsoli - jestem w końcu maniakiem gier, a nie sprzętu!

Ciekawe perspektywy...

Nadzieje 2003



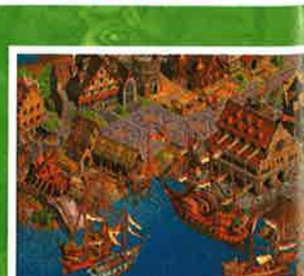
■ Eld

Już za kilka tygodni Nowy Rok - wraz z nim przychodzi nadzieja, że w nadchodzącym ukażą się tytuły wspaniałe, rewolucyjne i przełomowe. Chcąc wyjść naprzeciw waszym oczekiwaniom, pozwoliłem sobie wytypować grupę potencjalnych hiciorów - i pokrótce napisać, czego się po nich spodziewać.

Naturalnie nie opisałem tu nawet części tego, co bym chciał - z prozaicznego braku miejsca. Niekiedy pomijałem DUŻE tytuły, o których niedawno pisaliśmy (albo wkrótce obszernie napiszemy), na korzyść gier może mniej sławnych - ale takich, które doskonale rokują na przyszłość.







1503 A.D. The New World

Producent: Electronic Arts
Gatunek: strategia
Gracze, którzy pamiętają całkiem dobrą gierkę 1603 A.D., wiedzą chyba, że można się spodziewać naprawdę niezłej strategii czasu rzeczywistego z naleciałościami starego dobrego Sim City, Age Of Empires i Caesar. Prequel, czyli 1503, zachował wszystkie zalety poprzednika. Największa innowacja dotyczy części militamej. Gracz może produkować dużo więcej jednostek (np. kusznicy, medycy, łucznicy) i stosować formacje bojowe. Aby zdobyć fortyfikację, potrzebna jest katapulta lub inna machina oblężnicza. Bitwy morskie również oferują kilka nowych opcji. Mimo to wcale nie musimy koncentrować się na walce. W tej grze są przecież dziesiątki innych spraw, jakie należy rozwiązać. Generalnie zajmujemy się tym, czym w innych simach. Budujemy famy, domy, browary itd. W sumie występuje tu dziewięć nacji, w tym np. Inuici, Aztekowie, Indianie, Afrykanie i Mongołowie.

Każda z nich mieszka - rzecz oczywista - w charakterystycznych dla siebie budynkach. Graficznie mamy tu do czynienia z kombinacją 2D z 3D w rozdzielczości od 800 x 600 do 1200 x 800 pikseli. Do tego dojdą zbliżenia ekranu i mam nadzieję, że przeszło trzy lata poświęcone na ten tytuł nie pójdą na marne...



America II

Producent: Data Becker
Gatunek: strategia
Kontynuacja całkiem udanej gry niemieckiej grupy Data Becker ponownie przeniesie nas w czasy, gdy zachód był naprawdę dziki. Zmiany to przede wszystkim liczebność ras, których jest teraz aż pięć, a każda z nich inaczej utrzymuje się przy życiu. Meksykanie hodują stada bydła, a plemiona Indian prowadzą koczowniczy tryb życia i polują na bizony. Nacje te produkują także jednostki specjalne. Np. wojownik Apaczów bezszelestnie potrafi się dostać do wnętrza wrogiej fortecy. Meksykańska seniorita dysponuje pistoletem, który strzela dwa razy szybciej niż zwykły. Panowie z Data Becker starali się także wykorzystać jak najwięcej "motywów historycznych". Jednym z nich na przykład jest akcja rodem z westernów. Mianowicie Indianie potrafią świetnie przygotowywać zasadzki na karawany ciągnące na zachód. Tyle tylko, że mogą się one nie powieść, jeśli podróżnicy uformują koło i będą się skutecznie ostrzeliwać.

Obrazki pokazują, że America II należy do gier udanych po względem graficznym, ale należy przypomnieć, że pierwsza część prezentowała się równie dobrze. Tym razem jednak jest - podobno - dużo więcej szczegółów, a także filmików nagminnie wyświetlanych między misjami. Gra będzie oczywiście zawierać tryb multiplayer oraz co wielce prawdopodobne - edytor map. Premiery możemy spodziewać się koło czerwca 2003.



Black & White 2

Producent: Lionhead Studios
Gatunek: symulator
Petera Molyneux i jego Black & White każdy zna. Gra ta przez jednych była czczona, przez innych uważana za dobrą - ale nic ponad to. Widać Piotrek przetrawił jakoś informacje, jakoby część pierwsza szybko się nudziła - i postanowił stworzyć znacznie lepszy sequel.

Przede wszystkim Eden, gdzie toczy się akcja, ma zajmować zdecydowanie większy obszar. Drugą większą innowacją mają być spore różnice między plemionami, a także mieszkańcami wiosek. Molyneux obiecuje również znaczniejszą ingerencję w życie podopiecznych, a także bitwy charakterem przypominające te znane z... Shoguna czy Medievala. Tysiące uzbrojonych w różnego rodzaju broń jednostek zmierzy się w walce. Oczywiście, tak jak poprzednio, gracz może się skoncentrować jedynie na tworzeniu Chowańców. Jak wszystko w sequelu - ta opcja jest jeszcze bardziej rozbudowana.

Nie zapomniano też, jak ważnym elementem "boskich" simów jest handel. Wioski swobodnie wymieniają się towarami. Zmiany zaszły także w kwestii interfejsu i grafiki. Ta pierwsza ma sprawić, by jednostkami kierowało się intuicyjnie, zwłaszcza podczas bitew. Tu sporym ułatwieniem jest nowy system pracy kamer, które - jak pamiętamy - spisywały się średnio w pierwszej odsłonie. Podobnie jest ze stopniem trudności, który - według wielu graczy - był trochę za bardzo wyśrubowany, więc tym razem ułatwiono zadanie początkującym. Mimo wszystko przekonamy się o tym dopiero za kilka miesięcy.

Commandos 3



Producent: Eidos
Gatunek: strategia
Pierwsza odsłona Komandosów wyznaczyła nowy kierunek w dziedzinie gier komputerowych. Już niedługo trzecie uderzenie Komandosów, a celem tym jest akcja, akcja i jeszcze raz akcja. Mniej myślenia, więcej działania - to hasło przewodnie tej pozycji. Bardzo dobre posunięcie - moim zdaniem.

Akcję w grze podzielono na trzy rozdziały, z których każdy składa się ze sporej liczby misji. Tak jak w poprzednich częściach, rozgrywa się ona np. w Normandii, ale też w rejonach do tej pory nieodwiedzonych, jak chociażby Stalingrad czy Berlin. Zatem wreszcie zobaczymy w tej grze żołnierzy sowieckich. Niestety w naszym oddziałku nie ujrzymy nowych postaci. Ba, nawet będzie ich mniej, ponieważ autorzy doszli do wniosku, że lepiej mieć mniej ludzi, ale za to wszechstronnych. Dzięki temu postacie wyposażono w nową broń, umiejętności i pojazdy. Nie tylko jednak zmienią się dostępne graczowi jednostki - jedną z większych zmian w Komandosach są nowe jednostki niemieckie (m.in. agencie Gestapo, elitarne jednostki SS) oraz większe zróżnicowanie umiejętności wśród nich.

Commandos 3 to również ulepszona grafika, choć nadal jest to drugi wymiar, a nie 3D. Niemniej jednak grafika robi ponoć wrażenie dzięki ładniejszym eksplozjom, warunkom atmosferycznym oraz nowym animacjom. Uzupełnieniem tego jest muzyka napisana przez Marco Pasualego, którego poznaliośmy przy okazji Commandos 2. Premiera przewidywana jest na połowę 2003.

Deadlands

Producent: Headfirst
Gatunek: RPG
Bohaterem gry jest młody szaman imieniem Raven. Jak każdy heros, został brutalnie doświadczony przez życie. Całe jego plemię wymordowała banda białych osadników. Raven prosi o pomoc Manitou w krwawej zemście i formuje własny klan nazwany Last Sons i zabiera ich do krainy Hauting Grounds, gdzie strażnicy pilnują Manitou, by ten nie przedostał się na ziemski padół. Po pokonaniu strażników plemię uwalnia Manitou.



Wiem, fabuła gry brzmi koszmarnie idiotycznie, ale sama gra zapowiada się nieźle, więc czemu o niej nie napisać? Jest to action/RPG - jak mówią sami autorzy - w którym do wyboru mamy cztery klasy postaci: Blessed, Shaman, Huckster i Gunslinger. Rzecz oczywista, jednym z erpegowych elementów są tu ich statystyki. Poza tym magia, spora liczba pukawek oraz zagadki. Gra jest tworzona na dobrym silniku Genesis i grafika Deadlands z pewnością będzie mroczna. Może z tego być dobry tytuł.

Fort Commander



Producent: Zenith Studios
Gatunek: strategia/RPG
Gier o piratach trochę już było i nie ma się czemu dziwić. W końcu - kto nie lubi ubranych w śmieszne ciuszki piratów oraz ich fachu, który głównie polega na plądrowaniu statków pływających na Karaibach. Tym razem za grę o piratach wziął się młody austriacki team - Zenith Studios. Jak zapewniają autorzy, będzie to miks strategii czasu rzeczywistego i erpega. Jak mówią - jest to po trosze Age Of Empires, Sea Dogs, Age Of Sail, Shogun, Pirates i Cywilizacja. Brzmi intrygująco?

Gracz wciela się tu w rolę dowódcy fortu założonego gdzieś na malowniczym wybrzeżu. Dbając o jego walory militarne, umacniamy go i budujemy wokół miasto. W tym czasie bronimy się przed atakami piratów, handlujemy, wysyłamy statki na morze i wykazujemy się zdolnościami dyplomatycznymi. Zadanie do wykonania niebanalne, bo jest nim opanowanie całego akwenu Morza Karaibskiego. Trudno to połączyć w całość, ale gra zapowiada się pasjonująco, tym bardziej że na obrazkach gra wygląda bardzo dobrze.

Four Horsemen Of The Apocalypse

Producent: 3DO
Gatunek: akcja
Gracz wciela się w postać Abaddona - upadłego anioła, który trafia na ziemię, by powstrzymać biblijną apokalipsę. Twoim zadaniem jest odnalezienie na ziemskim padole trójki śmiertelników, którzy pomogą ci w jego wykonaniu. Mowa tu o Jesse Homer (z zawodu... prostytutka), Jimmy Ray Flint (seryjny zabójca z wyrokiem śmierci) i senator Anderson Scott (skorumpowany polityk). Wymieniona trójca, i ty, ma stawić czoło Jeźdźcom Apokalipsy, czyli śmierci, wojnie, głodowi i zarazie. Każdy z kompanów ma inne zdolności. Jimmy potrafi wykrywać demony, Jesse leczyć, a senator Scott przeciągać wrogów na twoją stronę. Odważne posunięcie, by uczynić z przestępców bohaterów "pozytywnych".

Misje są zróżnicowane, ponieważ część z nich polega tu na szukaniu i rekrutowaniu towarzyszy, jak chociażby Jimmiego (prosto z krzesła elektrycznego). Inne skupiają się na walce z potworami. Dużo walki wręcz, jeszcze więcej strzelania - więc chyba nikt nie będzie narzekał. Wizualnie możemy się spodziewać mrocznego i zawiesistego klimatu, który ma spotęgować muzyka. Choć w dialogach nie zabraknie też wisielczego humoru.

Heroes of Might & Magic V

Producent: 3DO
Gatunek: strategia
Po dobrej, choć pełnej niedoróbek czwartej części sagi Bohaterów przyszła kolej na odcinek numer pięć. Niestety jedyne, co 3DO oznajmiło, to to, że gra ukaże się 5 grudnia 2003. Znając realia - jest to termin marzenie i nie ma nic wspólnego z rzeczywistością... Ale - pomarzmy!

Lethal Dreams: Circle of Fate

Producent: Boolat Games
Gatunek: RPS
Nowy RPS zatytułowany tajemniczo Lethal Dreams zabiera gracza do fantastycznego świata, w którym żyje sześciu potężnych magów. Każdy z nich specjalizuje się w jednym z rodzajów magii. Poza sześcioma szkołami magii istnieje także siódma - Wizerunku. Ta część magiczna dostępna jest dla wszystkich magów. A ci walczą między sobą. Cały system walk, tworzenie zaklęć i tym podobnych jest na tyle skomplikowany, że szkoda tutaj miejsca, by się rozpisywać.



Max Payne 2

Producent: Rockstar
Gatunek: FPP
Również w tym przypadku niewiele, a raczej nic nie wiadomo. Rockstar coś tam pomrukuje, że będzie to gra lepsza, większa itd. Szczegółów mimo to żadnych, więc... cierpliwie czekamy.

Midway: Naval Battles - Strategy

Producent: Mithis Games
Gatunek: strategia
Jest to gra określana jako real time 3D tactical strategy. Brzmi groźnie, ale tak naprawdę to po prostu gra opowiadająca o zmaganiach na morzach oraz oceanach podczas II wojny światowej. Od początku wojny, gdy synonimem potęgi były monumentalne pancerniki jak Bismarck, do końca, gdy o sile floty stanowiły lotniskowce. Gracz może poprowadzić własne siły w bitwach, które miały miejsce, lub w całkowicie fikcyjnych. I to zarówno na wodzie, jak i w powietrzu czy głębinach morskich.



Do wyboru wszystkie ważniejsze nacje, czyli Angole, Amerykańcy, Niemcy i Japończycy. I ponad czterdzieści typów okrętów, samolotów, oraz lodzi podwodnych. W skład naszej floty wchodzą - oprócz okrętów - także kapitanowie, oficerowie i zwykli marynarze, których umiejętności stale rosną z bitewnym doświadczeniem. W kampanii zresztą powoli pniemy się po szczeblach kariery w flocie, zaczynając od stopnia zwykłego kapitana. Gra powstaje ponoć na rewelacyjnym engine'ie Black Sun - i trzeba przyznać, że na obrazkach wygląda ciekawie.

No Man's Land

Producent: CDV
Gatunek: strategia
Gracz ma za zadanie skolonizować amerykański kontynent na przestrzeni trzystu lat (1600-1900). W trzech kampaniach, czyli ponad trzydziestu misjach, możemy poprowadzić którąś z sześciu grup etnicznych: Anglików, Amerykanów, osadników, Hiszpanów oraz Indian zamieszkujących prerię lub lasy. Rzecz oczywista grupy te znacznie się różnią, jeśli chodzi o ich mocne lub słabe strony. A to na pewno potęguje jeszcze fakt, że misje rozgrywają się w dzień i w nocy, w zimie i latem, gdy warunki atmosferyczne pomagają jednym, a przeszkadzają drugim. Trzeba to wszystko jakoś wykorzystać. Zapowiada się naprawdę fajniutka strategia, tym bardziej że naszym podwładnym towarzyszyć będziemy od zaczątków kolonizacji aż po osiedlenie się na Zachodzie. A wszystko to w trójwymiarowej grafice.



Postal 2

Producent: Running With Scissors
Gatunek: FPS
Kto jeszcze pamięta Postala? Grę, która wieki temu wstrząsnęła światem z racji brutalności, jaką tam zobaczyliśmy. Hm, to odległe czasy i dziś nikogo już nie szokują hektolitry krwi czy tony surowego mięcha na ekranie monitora. Tak naprawdę sequel Postala niezbyt dużo ma wspólnego z protoplastą. Najważniejsze jest bowiem to, że jest on obecnie FPS-em, a nie jak lata temu sieczką oglądaną z góry. W dodatku grafika powstaje na silniku Unreala.



Fabuły jako takiej nie spodziewajcie się tutaj - to gra polegająca na strzelaniu we wszystko, co stanie na drodze. Nie ma znaczenia, czy będzie to człowiek, dziecko lub zwierzak. Postal 2 powstał z myślą o szokowaniu, tak jak pierwsza część, ale czy się to uda - to już inna sprawa. Podobno silnym punktem jest tu multiplayer, który pozwala na niesamowitą rzeź.

Quake IV

Producent: Raven
Gatunek: FPS
Nad tą grą również spuszczono zasłonę milczenia. Właściwie wiadomo tylko trzy rzeczy. Po pierwsze, za Quake IV odpowiadają fachowcy z Raven. Po drugie, będzie to powrót do trybu single player. Po trzecie, gra powstaje na silniku nowego Dooma.

Konkurs z Harry Potterem!







Do wygrania:

8 napędów CD-RW 32/12/40
5 zestawów Harry Potter - czyli klawiatura, mysz optyczna, podkładka
4 zestawy Harry Potter - czyli mysz optyczna + podkładka
4 zestawy - mysz optyczna w metalowym pudełku
20 kompletów płyt CD-R (po 25 płyt w komplecie z Software Photo)
5 podkładek pod mysz z podobizną Harry Pottera



Wystarczy odpowiedzieć na trzy pytania:

1. Wymień co najmniej 3 produkty firmy Memorex.
2. Jak brzmi hasło reklamowe Memorex'a?
3. Z jakim filmem związana jest najnowsza seria produktów firmy Memorex?

Odpowiedzi przesyłajcie na kartkach pocztowych pod adres redakcji:
Wydawnictwo Bauer
ul. Sukiennice 6
50-107 Wrocław
z dopiskiem "Harry Potter"
i podaniem adresu e-mail





podpowiedź:
Odpowiedzi szukajcie na stronie www.memorexlive.com!

Informacja o konkursie, wraz z formularzem zgłoszeniowym, znajduje się także na stronie www.cdaction.com.pl.

Memorex® MSD

Klauzula:
Udział w konkursie jest równoznaczny z wyrażeniem zgody na przetwarzanie danych osobowych przez Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o. oraz firmę MSD Sp. z o.o. (fundator nagród) i wykorzystywanie ich w celach marketingowych.

Praetorians

Producent: Eidos
Gatunek: strategia
Pretorianie zakotwiczą w sklepach już za kilka tygodni, bowiem na przełomie lutego i marca. Nie ma się zatem na temat czego rozpisywać. Pokrótce: Praetorians to epicka, trójwymiarowa strategia rozgrywająca się w czasach Juliusza Cezara. Wcielamy się w rolę rzymskiego generała i prowadzimy rzymskie wojska przez pustynie Egiptu oraz pokryte śniegiem ziemie Galów, a także w sercu Imperium, czyli Italii. Wszędzie tutaj czają się wrogowie Rzymu, więc - siłą rzeczy - wszelkie konflikty należy rozwiązywać za pomocą miecza. Na chwałę cesarstwa! Lub też stanąć po stronie dzikich Galów albo fanatycznych Egipcjan. Gra od dłuższego czasu porównywana jest z Medievalem i Shogunem z racji 3D i tego, że jest strategią. Jednak na ile te podobieństwa są prawdziwe, przekonamy się za kilka tygodni.



S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost



Producent: GSC
Gatunek: Action
Ranyyy... obrazki, jaki ujrzałem, dosłownie wgniotły mnie w ziemię, podobnie jak i resztę redakcyjnych kolegów. Ale po kolei. Rzecz dzieje się w okolicach Czernobyla po drugim wybuchu elektrowni atomowej. Wokół miejsca tragedii powstaje strefa, gdzie dzieją się niesamowite rzeczy, a zamieszkują ją obłąkane istoty. Strefa ta coraz bardziej się rozszerza, a mutanty stają się zagrożeniem dla ludzi...

Szykuje się gra bardzo efektowna wizualnie i do tego w pozytywnym sensie zakręcona. Autorzy szykują dla graczy masę niespodzianek, zwrotów akcji i przede wszystkim klimat taki jak z najlepszych horrorów. W założeniach jest to gra akcji z mnóstwem walk, unikaniem zasadzek, rozwiązywaniem zagadek etc. Gracz do dyspozycji będzie miał bardzo obszerny arsenał pukawek, a także możliwość prowadzenia wielu pojazdów. Ciekawe będą też z pewnością zmagania w trybie dla wielu graczy, bo przecież walki na takim tajemniczym terenie muszą być - siłą rzeczy - atrakcyjne.

Jednak jako się rzekło, na razie największe wrażenie robią obrazki, które są wręcz nieprawdopodobne. Nie sposób wymienić w tym miejscu wszystkich rodzajów technologii, jakich używają graficy do stworzenia S.T.A.L.K.E.R., ale tła są fotorealistyczne (chłopaki musieli pstrykać fotki wokół Czarnobyla), postaci mają od 500 do 10 000 polygonów, animacje postaci powstały dzięki technice motion-capture, zaś realistyczne odwzorowanie praw fizyki (balistyka pocisków, padający śnieg i deszcz itd.) - to najważniejsze atuty grafiki.

Stalingrad



Producent: 4x Studio
Gatunek: FPS
W tym mieście załamała się potęga III Rzeszy podczas II wojny światowej. Zwycięski Wehrmacht po wielu miesiącach oblężenia Stalingradu musiał uznać wyższość zimy i radzieckich żołnierzy. Walki, jakie się tam toczyły, stały się natchnieniem dla kilku reżyserów filmowych i jak widać - również programistów. Nic dziwnego, chyba każdy z graczy kocha potyczki uliczne w RTCW, gdzie walczy się o każdą ulicę, dom, a nawet pokój. Gracz w Stalingradzie wciela się w rolę młodego radzieckiego żołnierza, doskonałego snajpera (brzmi znajomo? Czyżby kogoś inspirował pewien film?), który do wykonania ma szereg misji w tym piekle na ziemi. W niektórych młodzieńca wspomagają boty wcielające się w rolę towarzyszy broni. Misje te to np. polowanie na niemieckich oficerów, skradanie się na wyznaczone stanowiska, oczyszczanie budynków itd.

Arsenał, jaki dostajemy do rąk, jest jak najbardziej historyczny, przy czym każdą broń możemy trzykrotnie upgrade'ować. Dziwna sprawa jak na shooter, ale upgrade'u dokonujemy, znajdując odpowiednie rzeczy przy ciałach zabitych, lub otrzymujemy od NPC. Graficznie zapowiada się tytuł bardziej niż przyzwoity, w czym zasługa engine'u przygotowywanego właśnie z myślą o Stalingradzie. Czy grafikom uda się pobić Wolfa? Przekonamy się o tym za jakiś czas, a ja już ostrzę zęby na Stalingrad.

The Great Escape

Producent: SCI
Gatunek: akcja
Kto z czytelników nie oglądał kultowego filmu "Wielka ucieczka" ze Steve McQueenem w roli głównej? Dla tych, co to nieśmiało podnoszą łapki, przypominam, że obraz ten opowiadał o ucieczce z Stalagu (obozu jenieckiego) przeznaczonego dla lotników. Gra w dużym stopniu nawiązuje do filmu (i troszkę do swego spectrumowego praprzodka). Po trosze w niej walki, skradania się i prowadzenia np. motocykla.

W The Great Escape będziemy mogli kierować kilkoma postaciami, które różnią się umiejętności. Hilts (to właśnie jego grał Steve McQueen) jest specem od otwierania zamków, MacDonald świetnie mówi po niemiecku, a Hendley posługuje się materiałami wybuchowymi. Ciekawostką są przeciwnicy, jakich napotkamy podczas "wielkiej ucieczki". Jednym z nich jest Feeret, czyli oficer, który zajmuje się przeszukiwaniem baraków w obozie. Innym - Goon, to jest strażnik stojący na wieżyczce i wypatrujący ewentualnych zbiegów. Trudno natomiast powiedzieć coś więcej o grafice, wydaje się jednak, że również ta będzie dopracowana.



They Came From Hollywood



Producent: Octopus Motor
Gatunek: strategia
Bardzo dziwna gra - w teorii strategia czasu rzeczywistego pomieszana z grą akcji. W dodatku rzecz dzieje się w świecie zamieszkanym przez... potwory z hollywoodzkich produkcji sprzed pół wieku (!). Oczywiście ten świat to nic innego jak amerykańskie metropolie, jak chociażby Los Angeles, Nowy Jork, Chicago etc. Cel także jest jasny: zrównać z ziemią owe miasta, w czym przeszkadzają nam mieszkańcy miast oraz wojsko. Brzmi to trochę groteskowo, ale zabawa może być całkiem przednia. Graficznie nie należy się spodziewać rewelacji - raczej typowe dla simów 2D, jak choćby w Zeusie czy Emperorze, ale czy ma to jakieś znaczenie?

Thief III

Producent: Eidos
Gatunek: FPP
Kolejna gra, nad którą rozpostarto zasłonę dymną i właściwie nie bardzo jest się czym pochwalić. Ot, tylko kilka artworków oraz oficjalna strona 'under construction' to trochę za mało, by cokolwiek powiedzieć. Poza tym, że Garrett na pewno uderzy po raz trzeci.



Unreal II: The Awakening

Producent: Infogrames
Gatunek: FPS
"Dwójeczka" cudnego Unreala ukaże się podobno w styczniu, więc pewnie wszystko już o tej grze wiecie. Styczeń to jednak rok 2003 i jestem pewien, że w wszelkich podsumowaniach 2003 Unreal II będzie bardzo wysoko, jeśli nie na szczycie. W telegraficznym skrócie jeno kilka zdań o Unreal II. Po pierwsze, grafika, która ma dosłownie zmiażdżyć graczy. Jeśli pamiętamy Unreal i UT 2003, można śmiało wierzyć w te przechwałki. Po drugie, dwudziestu czterech przeciwników, w tym nasz kochany Skaarja, a każdy z przeciwników obdarzony kapitalnym AI. Do obrony jednak mamy 15 pukawek, w tym część znanych z Unreala.





Vietcong

Producent: Take 2
Gatunek: FPS
Gier o wojnie w Wietnamie nigdy za wiele - chciałoby się rzec. Temat to wdzięczny, acz mało wykorzystywany, a jeśli już - to z miernym skutkiem. W zasadzie jedyna dobra gra na ten temat to prehistoryczny Lost Patrol. Vietcong to FPP stworzony przez Czechów, a co za tym idzie - jest kontynuacją chociażby Operation Flashpoint. Mamy tu zatem do czynienia z czymś pośrednim między klasyczną strzelanką a strategią. Dowodzimy małym oddziałem komandosów gdzieś w Wietnamie. Walczymy w dżungli, podziemnych tunelach, na polach ryżowych i ruinach starożytnych budowli. W sumie do przebycia dwadzieścia misji. Dowodzony przez nas oddział liczy pięciu żołnierzy i w jego skład wchodzą: medyk, inżynier, radiooperator, koleś z karabinem maszynowym (maszynista? Che, che) i saper. W czasie gry w dowolnym memencie możemy wcielić się w któregoś z żołnierzy lub też wydawać im rozkazy. Nasi wojacy mogą walczyć ponad 25 rodzajami broni, jak chociażby M16, snajperką czy bazooką. Oprócz tego możemy wzywać lotnictwo.

Vampire Hunter: The Dark Prophecy

Producent: Psyonix
Gatunek: FPS/TPP
Ostatnio zapanowała moda na wampiry. Najpierw BloodRayne, a teraz Vampire Hunter. Fabuła niezbyt skomplikowana, bowiem wcielamy się w postać niejakiego Jacka Hustona, który - jak się okazuje - jest wampirem. Ów pan zwiedza zatem atrakcyjne miejsca, takie jak cmentarze, zamczyska, więzienia, podziemia i wyrzyna biedne istoty powszechnie zwane potworami. Tym razem wampir jest dobry i walczy dla ludzkości. Gdzieś już chyba słyszałem o takim pomyśle? No, ale fabuła w shooterach nie jest najważniejsza. Na plus należy zapisać tytułowi to, że można grać w trybie pierwszo- i trzecioosobowym. W zasadzie FPP jest trybem priorytetowym, ale nieraz podczas walki na broń białą lepiej spisuje się widok zza pleców. A że grafika powstaje na silniku Unreala, chyba oczywiste jest, że będzie na co popatrzeć.



Warlords IV: Heroes of Etheria

Wreszcie, po kilku latach oczekiwania wielbiciele serii Warlords doczekali się kontynuacji. Dotychczas ukazały się tylko dwie części erteesowego Warlords Battlecry. Mimo to Warlords to Warlords i choć Battlecry był niezły, jednak wszyscy chyba czekali na Warlords IV. Okazuje się mimo wszystko, że część elementów przeniesiono właśnie z Warlords Battlecry II.

Do dyspozycji mamy sześć ras: ludzi, krasnoludów, elfy, nieumarłych, orków i demony. W grze znaleźli się bohaterowie tacy jak w BC II, którzy dowodzą armiami złożonymi z kilkunastu jednostek. Po zakończeniu każdego scenariusza możesz wybrać dwóch poruczników, których przeniesiesz, wraz z bohaterem, do następnej misji. Duży nacisk położono również na dyplomację, która teraz odgrywa tak samo ważną rolę jak walka. Warlords IV powstaje na tym samym silniku co BC II, więc o stronę estetyczną nie ma się co martwić. Ciekawe, co wyjdzie z połączenia starego dobrego Warlords z Battlecry?

ZAWŁADNĄĆ WYOBRAŹNIĄ

czyli klimat w grach

Michał Łukasiewicz

Klimat to jeden z najważniejszych elementów składających się na finalny sukces gry. Tytuły tegoż pozbawione skazane są na bytowanie w cieniu wielkich, nawet nie tyle konkurentów, co niedoścignionych wzorów. Wzorów, które ucieleśnione w poszczególnych grach już za chwilę wspólnie sobie przypomnimy.



Kolejność przedstawienia poszczególnych gier nie jest przypadkowa. Dobra pozycja charakteryzuje się tym, że gracz zagłębia się w jej świecie wraz z rozwojem wydarzeń. Początek z reguły jest mocny, ale wszystko to, co najlepsze czeka na nas na samym końcu. I takie właśnie będzie to zestawienie. Tytuły, jakie wywarły na mnie największe wrażenie, poczekają nieco dłużej na prezentację niż te minimalnie mniej klimatyczne. Rzecz jasna, nie uda mi się opisać wszystkich wartych wzmianki produkcji, toteż ograniczę się do tych, które - wedle mojej opinii - najbardziej na to zasługują.

Quake

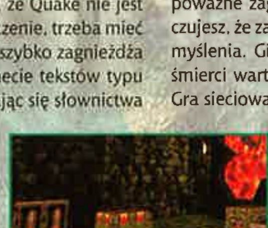
Gatunek: FPS **Producent:** ID Software **Rok produkcji:** 1996

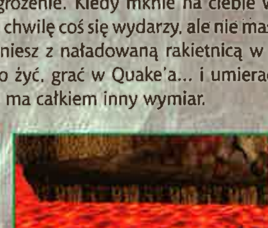
Quake to chyba najczęściej opisywana gra na łamach CDA. Nie tak dawno temu sam przypomniałem ją w Śwince. Później info o niej pojawiło się przy okazji tekstu o najlepszych FPP, następnego miesiąca (znów ja) doszukiwałem się właśnie w Quake'u elementów brutalności. I wreszcie dzisiaj najsłynniejszy FPP trafia do zestawienia tytułów, które dla wielu są synonimem klimatu.

W zasadzie wszystko, co można było powiedzieć o Quake'u, już dawno powiedziano. Czy ma zatem sens to, by po raz n-ty używać tych samych, wspaniałych epitetów? No, ale gdyby ludzie robili tylko to, co ma sens, świat wyglądałby zupełnie inaczej. :-) Zacznę od rzeczy najważniejszej - od tego, że Quake nie jest dla wszystkich. Aby zanurzyć się w jego świecie w spokoju o otoczenie, trzeba mieć dobrze poukładane w głowie. "Wstrząs" to bowiem gra, która szybko zagnieżdża się w ludzkiej świadomości. Zresztą sami poszukajcie w Internecie tekstów typu "Jak Quake wpłynął na moje życie" - lektura nierzadko (trzymając się słownictwa Q-maniaków) wstrząsająca.

A klimat? Skoro gra przyciąga niczym magnes, musi w niej coś być. W tym konkretnym przypadku tym "czymś" jest budząca uznanie grafika. Wszystkie lokacje utrzymane są w mrocznej, względnie półmrocznej stylistyce. Same kolory determinują ogólny obraz gry. W Quake'u nie uświadczycie absolutnie żadnych wywołujących miłe skojarzenia barw - na każdym kroku ciemny, agresywny zielony, brązowy i czarny.

Przedzieranie się przez zaprojektowane z rozmachem, gotyckie budowle to ciągła obawa o własne życie. Nawet najlepsza giwera nie stanowi żadnej gwarancji bezpieczeństwa (zapewne zapaleni gracze teraz się uśmieją, ale pierwsze spotkanie z Quake'm przynosi właśnie takie doznania). Potwory atakują w najmniej spodziewanych momentach. I chociaż nie dysponują oszałamiającą AI, stanowią poważne zagrożenie. Kiedy mknie na ciebie ważąca kilkaset kilogramów bestia, czujesz, że za chwilę coś się wydarzy, ale nie masz nawet chwili na próbę logicznego myślenia. Giniesz z naładowaną rakietnicą w rękach... I dla takich właśnie scen śmierci warto żyć, grać w Quake'a... i umierać! To oczywiście w single playerze. Gra sieciowa ma całkiem inny wymiar.





Świetny klimat, a poza tym:
- dobra muzyka
- wymiatające deathmatche

Aliens vs. Predator 2

Gatunek: FPP **Producent:** Fox Interactive
Rok produkcji: 2001





Przyznam się bez bicia: miałem styczność tylko z demkiem tej gry. Tym ważniejsza jest jej obecność tutaj - mało która gra zdołała przekonać mnie do siebie w ten sposób.

Wystarczyło kilka chwil, bym zrozumiał, że AvP2 to nie przelewki. Pierwsze, co rzuciło mi się w oczy, to szczegółowa i mocno podkreślająca klimat oprawa graficzna. Drugim miłym zaskoczeniem był podkład dźwiękowy, idealnie komponujący się z resztą elementów. Kiedy kroczyłem moim Marine po przepełnionych wszechobecną ciemnością korytarzach, zaczęło się to, co potem już mnie nie opuszczało: niepewność, strach, przerażenie. Te doznania były silniejsze ode mnie, nie pozwoliły nawet na tak podstawową i oczywistą w tej sytuacji rzecz jak oświetlenie sobie drogi - na śmierć zapomniałem o latarce. Może to nawet dobrze. Kto wie, co mógłbym ujrzeć na podłodze.

AvP2 to coś więcej niż tylko kolejny niezmiernie dobry przedstawiciel gatunku FPP - to produkt zawierający wszystko to, co potrzebne jest do zarwania kilkunastu nocy. Tutaj zwyczajnie nie można się nie bać...

Świetny klimat, a poza tym:
- sugestywna grafika
- mocne wrażenia dla mocnych (psychicznie) ludzi

Fallout I, Fallout II

Gatunek: cRPG **Producent:** Interplay **Rok produkcji:** 1997/1998

Fallout jest jednym z najbardziej znanych w naszym kraju przedstawicieli gatunku cRPG. Starsi stażem czytelnicy mieli okazję zaznajomić się z pierwszą i drugą częścią tego cyklu za sprawą CDA - pełne wersje obu gier zamieściliśmy kilkanaście miesięcy temu. Akcja Fallouta toczy się w drugiej połowie XXI wieku. Świat niczym nie przypomina tego, jakim znamy go obecnie. I nic dziwnego - wojna atomowa zrobiła swoje. Grupa, do której należy prowadzona przez ciebie postać, uchroniła się przed zagrożeniem nuklearnym w podziemnym schronie zwanym kryptą. Przez wiele lat nikt nie opuszczał tego miejsca. Nie było zresztą potrzeby - krypta była samowystarczalna. Jak to zwykle w grach bywa, dochodzi do czegoś, co zmusza gracza do wytężenia umysłu i podjęcia określonych działań. Tym razem jest to awaria modułu odpowiedzialnego za pozyskiwanie wody. Zapasy tlenku wodoru nie starczą na długo, dlatego musi znaleźć się ktoś, kto zdecyduje się na opuszczenie podziemi i odnalezienie elementu. Dziwnym zbiegiem okoliczności osobą tą zostaje twój bohater. Po wyjściu na powierzchnię poznajesz rozmiary katastrofy. To, co widzą twe oczy, nawet w małym procencie nie pokrywa się z najbardziej pesymistycznymi snami - jest gorzej. Taka wizja przyszłości ma niebagatelny wpływ na klimat gry. Pieprzu dodaje wzorowy podkład muzyczny podkreślający uczucia, jakie towarzyszą naszemu podwładnemu. Zagłębiając się coraz bardziej w otchłani gry, stajemy się niemal jej niewolnikami. W pewnym momencie zaczyna tracić znaczenie zewnętrzny świat. I to dlatego właśnie nie da się zapomnieć o Falloucie.



Fallout 2 A POST NUCLEAR ROLE PLAYING GAME

Świetny klimat, a poza tym:
- nieliniowa fabuła
- duży stopień złożoności gry

Diablo I, Diablo II

Gatunek: hack`n`slash **Producent:** Blizzard
Rok produkcji: 1996/2000

O sadze Diablo słyszał chyba każdy. Jej pierwsza część była czymś zupełnie nowatorskim, druga w interesujący sposób "ciągnęła" fabułę poprzednika. Bezprecedensowy sukces to zasługa niesamowitego klimatu, a co za tym idzie - sporej grywalności.

Głównym celem gracza jest rozprawienie się z demonem o imieniu Diablo, który urządził sobie mieszkanko w katakumbach pod miasteczkiem Tristram. I pewnie mało kto zwracałby uwagę na nowego sąsiada, gdyby ten nie zaczął się za bardzo rządzić. Pierwszym sygnałem, że dzieje się coś złego było przekabacanie na stronę Diablo wielu prawych obywateli Świata Sanktuarium (taką nazwę nosi kraina, w której dzieje się akcja gry). Później sprawy potoczyły się lawinowo. Diablo I kończy się, gdy nasz heros wbija sobie w głowę Kamień Duszy i tym samym więzi w ciele potwora. Poświęcenie to miało zakończyć istny koszmar - stało się wręcz odwrotnie. Diablo opętał śmiałka i pod jego postacią wyruszył na wschód (pamiętacie ten słynny cytat: "od tamtej chwili podążaliśmy razem... na wschód... zawsze na wschód"?), by odnaleźć braci: Mefista i Baala, i by Mroczna Trójca zawładnęła światem. Cała nadzieja w jednym z bohaterów drugiej części, który musi odnaleźć i zniszczyć przeklęte sługi piekieł. Tak (w bardzo wielkim skrócie) przedstawia się fabuła serii. Wygląda to dosyć niepozornie, ale w rzeczywistości historia jest bardziej zawiła. Blizzard przygotowało mnóstwo materiałów (z mapami włącznie) mających ścisły lub pośredni związek z fabułą. Ich celem jest maksymalne urzeczywistnienie przedstawionych w grze wydarzeń.



Za budowanie nastroju grozy podczas przemierzania kolejnych naszpikowanych bestiami etapów odpowiedzialna jest w dużej mierze oprawa muzyczna. To, co udało się stworzyć Mattowi Uelmenowi, zapiera dech w piersiach. Utwory te to doprawdy dzieła sztuki. Diablo II zawiera jeszcze jeden element o ogromnym wpływie na jego odbiór - filmy. Pobudzają one wyobraźnię gracza i wprowadzają go w stan, który znika dopiero po odesłaniu całej Mrocznej Trójcy tam, gdzie jej miejsce.

Świetny klimat, a poza tym:
- jeden z najlepszych trybów multiplayer w historii
- zabawa na długie tygodnie (choć obie gry da się ukończyć w kilka dni)



Legacy of Kain: Soul Reaver

Gatunek: TPP **Producent:** Eidos Interactive
Rok produkcji: 1999



Gier takich jak Soul Reaver jest naprawdę niewiele. I nie chodzi wcale o klimat. Myślę tu raczej o założeniach tego pożeracza czasu. Pierwsze zaskoczenie to główny bohater, będący oczywiście pod władaniem gracza. Delikatnie mówiąc, jest on postacią nietuzinkową. Dlaczego? Ano, przedłużeniem naszych rąk jest ten, na którego w innych grach balibyśmy się nawet spojrzeć - wampir znany jako Raziel. Tym razem jego celem nie jest wysysanie krwi z ludzkich ciał, a zemsta na dawnym władcy. Najciekawsze jest to, że Raziela cechuje nieśmiertelność! Jedyne, co mu zagraża, to powrót do punktu wyjścia i wędrówka po sprawiedliwość od początku.

Na tym nie koniec niekonwencjonalnych rozwiązań. Świat gry bardzo wyraźnie wykracza poza ramy typowej produkcji. Ba, istnieją tutaj dwa równoległe światy: materialny i spektralny. Wyglądają one całkiem podobnie, ale w istocie dzieli je niezwykle wiele. Przede wszystkim warto wiedzieć, że po świecie spektralnym błąkają się zagubione dusze, którymi Raziel uzupełnia braki w energii (wampiry tak naprawdę nie gustują w wysysaniu krwi - dusze są nie tylko smaczniejsze, ale i pożywniejsze). :-) Podczas przechodzenia do trybu spektralnego obserwujemy "wyginanie" się wszelkich elementów etapu. Zdarza się niekiedy, że półka skalna umiejscowiona za wysoko w trybie materialnym, staje się dostępna po zmianie na spektralny. Takie potraktowanie sprawy przez autorów wymusza na graczu jednoczesne śledzenie obu światów. Gdy się o tym zapomina, można też zapomnieć o "zaliczeniu" gry.

Powodem stąpania po niepewnym gruncie Nosgoth jest chęć zemsty. A musicie wiedzieć, że Raziel ma się za co mścić. Jego oprawca - tytułowy Kain - to demon, jak się okazało, bardzo zawistny. Gdy Razielowi wyrosły skrzydła (to pierwszy tego typu przypadek w historii wampirów), z zazdrości postanowił go zniszczyć. Nakazał sługom zrzucić wampira w Otchłań. Ale przecież on jest nieśmiertelny... Raziel przeżył, choć upadek dał się mu we znaki. Teraz, z pomocą starego boga wraca, by wyrównać rachunki.

Fabuła (jak dla mnie) przednia, a to ma bezpośrednie przełożenie na klimat gry. Równie ważne jak strona fabularna jest wykonanie. Grafika nawet teraz, w dobie GeForce 4, prezentuje się więcej niż poprawnie. Okazale wyglądają wszelkie pomieszczenia zamknięte. Panuje tu charakterystyczny, gotycki nastrój. Oświetlenie dopełnia dzieła i tym samym wprowadza niesamowitą atmosferę. Jest jeszcze jeden ważny wyznacznik klimatu tej gry: udźwiękowienie. Na muzyce się co prawda nie za dobrze znam, ale jedno mogę powiedzieć: ta jest WIELKA. Nadaje grze doniosłego charakteru, jednocześnie sprawiając wrażenie tajemniczości. To, czego nigdy nie wybaczę autorom, to to, że brakło utworów w formacie CD-Audio. :-) Posłuchałoby się jej podczas lektury Tolkiena...

Świetny klimat, a poza tym:
- coś, w co trzeba zagrać
- całkiem ładne przerywniki filmowe
- niesterylna

Medal of Honor: Allied Assault

Gatunek: FPP **Producent:** 2015
Rok produkcji: 2002

Medal of Honor to najnowsza pozycja z przedstawianych gier. Można by zatem wysnuć wniosek, że jest także warta zainteresowania. Ale proces ewolucji klimatu w grach wygląda nieco inaczej niż np. grafiki. Fakt, że gra jest jeszcze cieplutka wcale nie musi mieć wpływu na miejsce w tym zestawieniu. Wszystkich fanów MoH, którzy mogliby dopatrywać się w moich słowach delikatnej sugestii, że obiekt ich kultu raczej nie przypadł mi do gustu, pragnę uspokoić - znam wartość tego dzieła. Tym niemniej oceniając je, pragnę zachować dystans. Jak dla mnie, gra jest jeszcze zbyt nowa, by mówić o niej w samych superlatywach i tym samym stawiać ją na równi z legendarnymi już tytułami - poczekajmy kilka miesięcy, a wtedy zobaczymy, czy nadal będzie tak wciągać i dostarczać tylu piorunujących zastrzyków adrenaliny.

Natomiast bez jakichkolwiek zastrzeżeń mogę powiedzieć, że tak czy siak Medal of Honor to miód lany na serca "nieusieciowionych" miłośników FPP. Takiego single playera jeszcze nie było! Podczas kolejnych misji niemal czuje się odór rozkładających się ciał tych, którzy zamilkli na zawsze. Jest też obawa: "czy nie będę następny?". Wrażenia są nie z tej ziemi, a o misji w Normandii z pewnością pamiętać będziemy długo.





Nie zamierzam wiele pisać. Kto zagrał - wie, o czym myślę. Kto jeszcze nie miał okazji - niech nie żałuje, tylko czym prędzej uda się do sklepu lub chociaż weźmie w obroty demko. Zarezerwujcie sobie przy tym duuużo wolnego czasu.

Świetny klimat, a poza tym:
- engine Quake 3 Arena mówi samo za siebie
- dbałość o szczegóły (np. numery seryjne broni)

Tomb Raider I, Tomb Raider IV

Gatunek: TPP **Producent:** Core Design **Rok produkcji:** 1996/1999

Prawdziwie klimatyczne były tylko dwa z wielu odsłon cyklu. Myślę o pierwszym Tomb Raiderze oraz The Last Revelation. Pozostałe części były wtórne i raczej trudno dopatrywać się w nich czegoś szczególnego.

Tomb Raider to gra, której założeń nie trzeba nikomu przedstawiać. Mało kto nie wie, kim jest Lara Croft i czym się zajmuje. W pierwszej części przygód wyruszyła do krainy łudząco podobnej do mistycznej Atlantydy. Zrobiła to, co jest raczej nieeleganckie, z pobudek czysto materialnych. Znalazł się bowiem ktoś, komu zależało na zdobyciu starożytnego artefaktu zwanego Latoroślą i kogo stać było na wynajęcie jedynej osoby, jaka mogła podołać temu zadaniu. Oczywiście nikt nie wykładałby takiej gotówki po to

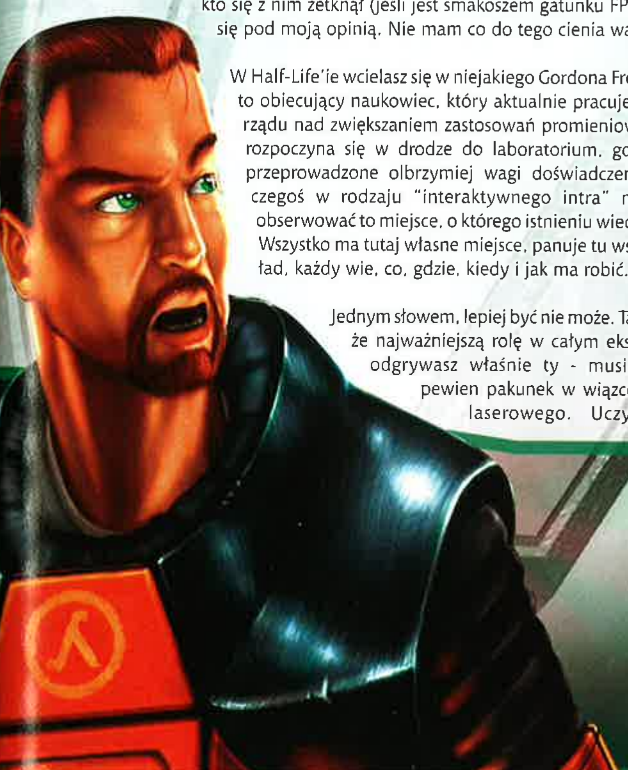


Świetny klimat, a poza tym:
- grywalność przez wielkie "G"
- niezapomniane wrażenia
- gra, która zapoczątkowała nowy trend

Half-Life

Gatunek: FPP **Producent:** Sierra **Rok produkcji:** 1998

Spośród wszystkich przywołanych w tym tekście tytułów zdecydowanie najbardziej urzekł mnie klimat Half-Life'a. Obok tego tytułu nie można przejść obojętnie. Każdy, kto się z nim zetknął (jeśli jest smakoszem gatunku FPP), podpisze się pod moją opinią. Nie mam co do tego cienia wątpliwości.



W Half-Life'ie wcielasz się w niejakiego Gordona Freemana. Jest to obiecujący naukowiec, który aktualnie pracuje na zlecenie rządu nad zwiększaniem zastosowań promieniowania. Akcja rozpoczyna się w drodze do laboratorium, gdzie ma być przeprowadzone olbrzymiej wagi doświadczenie. Podczas czegoś w rodzaju "interaktywnego intra" masz szansę obserwować to miejsce, o którego istnieniu wiedzą nieliczni. Wszystko ma tutaj własne miejsce, panuje tu wszechobecny ład, każdy wie, co, gdzie, kiedy i jak ma robić.

Jednym słowem, lepiej być nie może. Tak się składa, że najważniejszą rolę w całym eksperymencie odgrywasz właśnie ty - musisz umieścić pewien pakunek w wiązce promienia laserowego. Uczyniwszy to jednak, zdajesz sobie sprawę, że następstwa tych poczynań nie są takie jak zakładano. Właściwie to nic nie odpowiada planom. W ciągu kilku sekund w gruzach legną miesiące pracy. Następuje seria wybuchów i wyładowań przypominających burzę (z piorunami - a jakże!). Zastanawiasz się, czy to już koniec. Po chwili uświadamiasz sobie, że jeszcze jest szansa. Od tego momentu zaczynasz myśleć tylko o jednym - ucieczce. Przemierzając sieć korytarzy podziemnej budowli, dociera do ciebie, że znajdujesz się w samym centrum wydarzeń, które mogą mieć olbrzymi wpływ na losy społeczeństwa. Nie wiesz, czy jest dokąd uciekać, ale i tak to robisz, podświadomie. Każdy krok to krok w nieznane. Nie przeczuwasz, co spotka cię za rogiem (wiesz tylko, że na pewno nie będzie to przyjemne). Nie masz pojęcia, jaką siłą dysponują zmutowane potwory, które emanują żądzą eksterminacji ludzkości. Wiesz, że nie czas na lęk, a jednak boisz się...

Spróbujcie zagrać w HL późną nocą. Nie raz i nie dwa będziecie niemal pewni, że syczenie potwora nie pochodzi z głośników, ale jest naturalnym odgłosem wydawanym przez czającą się w pobliżu zmutowaną bestię. Uważajcie też, by nie spaść z krzesła, kiedy ktoś gwałtownie otworzy drzwi... ta gra dostarcza sporo wrażeń, jakich nigdy wcześniej ani nigdy później nie doświadczyłem w żadnej innej grze. Dla mnie - absolutny numer jeden!



Świetny klimat, a poza tym:
- **bardzo dobra grafika**
- **dodatek Counter-Strike'a; daje szansę, by wziąć udział w rzucającym na kolana trybie gry wieloosobowej**



tylko, by postawić ów rarytas na półce i napawać się jego pięknem. Tutaj chodziło o coś więcej - legenda głosi, że Latorośl dysponuje niewyobrażalną magiczną mocą, którą przenosi na właściciela.

Świat przedstawiony w grze ma tylko sobie właściwy urok. Zwiedzanie budowli, których ludzkie oko nie widziało od tysięcy lat, jest porywającym doświadczeniem. Tomb Raider to jednak nie wycieczka krajoznawcza, a niebezpieczna wyprawa. Oprócz licznych wyskakujących znienacka dzikich bestii, natkniemy się także na pułapki zastawione przez starożytnych. Są tu też sytuacje, w których - by pchnąć akcję dalej - trzeba wykazać się sprawnością intelektu. Pierwsza odsłona sagi idealnie wstrzeliła się w lukę rynkową. Nowatorski pomysł i ciekawa realizacja przełożyły się na pokaźne zyski twórców. Tomb Raider II i III były już zaledwie średnimi produkcjami. Co prawda, premierze każdego z nich towarzyszyła ogromna feta i wyjątkowe zainteresowanie, ale w oczach fanów Lary wkrótce pojawił się niepokój. Kiedy można było odnieść - mylne skądinąd - odczucie, że koniec jest bliżej niż dalej, pojawił się TR IV z zagadkowym podtytułem The Last Revelation.

"Czwórka" zawiera wszystko to, za co miliony ludzi pokochały Tomb Raidera - niepowtarzalny klimat oraz grywalność. I przy tej okazji Lara zgłębia tajemnice minionych epok. W tym celu wybiera się do Egiptu, gdzie jej głównym celem jest uwięzienie złego ducha zwanego Setem. Fabuła tylko na początku prezentuje się w miarę czytelnie. Na późniejszych etapach całość gmatwa się coraz bardziej, a sam finał gry to szok dla wiernych fanów serii. Cóż, Lara to nie Raziel...

Pewnie wielu z was nie zgodzi się z taką klasyfikacją. Wziąłem pod uwagę taką reakcję, kiedy podjąłem się szeregowania powyższych tytułów. Gdy zabierałem się do pisania tekstu, w głowie miałem ustaloną kolejność. Kiedy jednak przypominałem sobie każdą z tych gier, na nowo odkrywałem w nich to coś, co kazało mi zastanowić się - czy to aby nie tej (a nie innej) należy się palma pierwszeństwa. Z nadejściem chwili, by podjąć ostateczną decyzję, w mojej głowie rodziły się coraz to nowe wątpliwości. Końcowy efekt jest taki, jaki widzicie. Traktujcie to jako moją subiektywną ocenę.

Na koniec wspomnę jeszcze w kilku słowach o tytułach, które również mogłyby się poszczycić wspaniałym klimatem (w porządku alfabetycznym):

» **Baldur's Gate** - cRPG osadzone w niezwykłym świecie Forgotten Realms; drzemie tu wielki potencjał.
» **Blood** - gierka FPP na engine'ie Duke Nukem 3D; dwa razy straszniejsza od Quake'a, ale nie tak efektowna.
» **Dungeon Keeper** - RTS; bawimy się w pana podziemi - wciąga na długie godziny.
» **Heroes of Might and Magic** - chociaż nie przepadam za tą serią, klimatu odmówić jej nie sposób.
» **Need for Speed: High Stakes** - czwarta część cyklu NFS; fani kochają ją m.in. za to, że wzbudza ultrawysokie napięcie podczas pościgów policyjnych - można się tu poczuć mistrzem kierownicy.
» **Nocturne** - mroczna przygodówka z piękną grafiką i wciągającym scenariuszem.
» **Sims** - wbrew pozorom Sims także ma ciekawy klimacik - może nie tak odczuwalny jak w Half-Life'ie, ale jednak.
» **System Shock 2** - gra troszkę w Polsce niedoceniona; jest to udany FPP z elementami RPG; akcja rozgrywa się w cybernetycznej przyszłości i kręci wokół niebanalnej fabuły.
» **Unreal** - nie bez powodu okrzyknięty go "pogromcą Quake 2" - Unreal ma to coś!



GAME OVER



Cmentarzysko nadziei

Pismo o grach jest po to, by anonsować to, co będzie - i rozprawiać się z tym, co już jest. Czasem jednak w autorze, znudzonym z lekka nieustannym pisaniem zapowiedzi czy recenzji, wzbiera chęć szczera i mroczna (wręcz grobowa czasem), by zdryfować na mniej uczęszczane wody. Stąd tym razem zamierzam opisać gry, których NIE BĘDZIE. (Albo których prawdopodobnie nie będzie, chyba że zdarzy się jakiś cud.) Co prawda, niekiedy człowiek aż odetchnie z ulgą, że jakiś gniot nie ujrzy światła dziennego; częściej jednak bierze żałość, że pozbawiono nas soczystego kawałka smacznego mięcha. I w gardle bulgocze wówczas ślinka, którą darmo przełykamy, mamrocząc wściekle "dlaczego, cholera, dlaczego nam to zrobili?!". No, to zobaczcie - co i dlaczego... zapraszam na cmentarz gier. Proszę zachowywać się taktownie...

Niepocieszony w smutku,
Smuggler

Uwaga! Kolejność tytułów jest najzupełniej dowolna i nie niesie ze sobą żadnego przesłania. Co najwyżej jest dowodem walki, jaką autor stoczył z własną sklerozą - bowiem w miarę przypominania sobie kolejnych "cancelowanych" tytułów dopisywałem je do listy.

Y-Project

Wydawca/dystrybutor/producent: Westka Interactive
Gatunek: FPP



O grze: Y-Project miał być first person shooterem z elementami role-playing i bardzo mocno wyeksponowaną fabułą. Ta, mieszcząc się w pojemnym nurcie science fiction, prowadziła nas 200 lat w przyszłość na skolonizowaną przed 3 pokoleniami planetę - do skrytego szklaną kopułą miasta. Pech chciał, że trafimy tam akurat w chwili, gdy do miasta wlewa się horda insektoidalnych Obcych! Robale te mają wspólnego przodka - owada poddanego jeszcze na pokładzie statku kolonistów działaniu tytułowego projektu Y... Czyli: nie grzebta niepotrzebnie w genach, ludziska...

Na bohatera Y-Project wyznaczono żołnierza, który miał koncepcję - co i jak czynić, by wyprowadzić ogarnięte paniką miasto z chaosu. Z tego też względu o jego usługi miały rywalizować dwie frakcje - militarna oraz naukowa. Bo wojna wojną, inwazja inwazją - ale polityka (naj)ważniejsza, panie dziejku...

Gra bazować miała na systemie zadań wykonywanych dla jednej strony - zwykle skierowanych przeciwko tej drugiej frakcji. Naturalnie gracz mógł od czasu do czasu zmienić barwy klubowe. Można też było wybrać siłową wersję rozwiązania problemów - albo opartą na sprycie i kalkulowaniu. W trakcie gry miały się też pojawić zadania dodatkowe - takie, jakie nie są niezbędne do ukończenia gry, jednak pominięcie ich pozbawiłoby nas ważnej informacji czy ułatwiającego życie podczas dalszych zadań przedmiotu.

Jak na tytuł rodem z first person shooterów przystało, Y-Project oferować miał spory arsenał złożony z 16 rodzajów broni. 5 z nich to uzbrojenie "neutralne" - do znalezienia w trakcie gry, pozostałe 11 wymagać miały ścisłej współpracy z którymś ze stronnictw. Do tego dochodziła opcja modyfikacji osiągów posiadanych maszynek.

Dodatkową atrakcją dla graczy miał być rozbudowany i interaktywny świat Y-Project. Intensywną integrację z nim ułatwiać miało karma physics - ten sam zestaw narzędzi, którego używa Ion Storm Austin podczas tworzenia Deus Ex 2 i Thief III. A całość grzecznie zasuwała na engine'ie Unreala.

Czyli: mieliśmy otrzymać produkt bliski, pod względem fabuły - Half-Life'owi, interaktywności - Duke Nukem 3D, wolności wyborów - Deus Exowi, i z wyglądem nie gorszym (a pewnie lepszym) niż w Unrealu. I komu to przeszkadzało? :(

Przyczyna śmierci: bankructwo firmy. Ludzie, niech ktoś wykupi prawa do tej gry i kontynuuje prace!!! Czy ktoś mnie słyszy?!

Z ostatniej chwili: cud się wydarzył! Ponoć prace nad grą będą kontynuowane! Co prawda pod egidą innego wydawcy - ale czy to ważne?

Dune Generations

Wydawca/dystrybutor/producent: Cryo
Gatunek: RTS/strategia online

O grze: Dune... tak wspaniała książka (tzn. cykl książek), a nie miała szczęścia do komputerowych "ekranizacji". O ile jeszcze pierwsza Diuna (przygodówka) i jeden z pierwszych RTS-ów (czyli Dune 2) mogły się podobać, to reszta gier - bazujących na wykreowanym przez F. Herberta świecie - była co najwyżej poprawna. Ale bez błysku geniuszu. Ale to się miało zmienić... Dune Generations miało tchnąć w trywialne "zbuduj, wyprodukuj, zaatakuj" ducha intrygi, tajemnicy i jeszcze raz - intrygi.





DG miało być tym wszystkim, co w dobrych strategiach, z podbudową ekonomiczną, najlepsze: eksplorowaniem terenu, wydobywaniem surowców, tworzeniem struktur - no i przede wszystkim interakcją z innymi graczami. Nie tylko militarną, ale i (a nawet przede wszystkim!) polityczną. Sojusze z innymi graczami miały być w tej grze chlebem powszednim, zaś zdolność do balansowania między rozmaitymi grupami interesów - konieczna, by przetrwać. Każdy, kto czytał "Diunę", wie, że tam aż kipi od nieustannych intryg, gierek, zdrad, podchodów oraz planów wewnątrz planów w planach. :) I to właśnie po raz pierwszy zamierzano oddać w grze komputerowej.

Do tego mielibyśmy opcję rozwinięcia własnego rodu w jednym z trzech kierunków: typowym dla militarystów, kupców oraz najemników... Lecz możemy się tylko obejść smakiem.

Przyczyna śmierci: bankructwo firmy.

Necrocide: The Dead Must Die

Wydawca/dystrybutor/producent: NovaLogic
Gatunek: FPP/adventure/horror

O grze: Czy pamiętasz Undying - grę, w tworzeniu której wziął udział jeden z mistrzów horroru, Clive Barker? No to już możesz skowyczeć z żalu, że jej nie będzie, a mogła posłać Undying na deski już w pierwszej rundzie starcia.



Mogłeś wcielić się w postać młodej kobiety, która wskutek parania się naukami tajemnymi przeistoczyła się w wampira. I to wampira rodem z filmów kung-fu, tzn. walczącego naprawdę ciekawymi technikami i przedmiotami. Z kim? Z innymi wampirami. Bo nie wiem, czy wiesz, że w tym świecie są dobre i złe wampiry, zrzeszone w dwóch oddzielnych klanach. I nie przepadają za sobą, że tak delikatnie to wyrażę. Dobre wampiry nie chcą już "ssać ludzi" (ech, to AIDS, nawet wampira wystraszy), złe natomiast wyznają zasadę, że krew jest dobra... do popicia porządnego kęsa mięsa. Bynajmniej nie myślę tu o wołowinie (...ech, te szalone krowy!).

Czym żywią się dobre wampiry? Tajemniczą esencją, ekstraktowaną z jądra ziemi. Proces ten jest jednak dość skomplikowany, a do tego te złe zniszczyły coś, co umożliwiało ekstrakcję. Gracz(ka) musi zatem odzyskać elementy tego czegoś. Złe wampiry naturalnie przeciwdziałają temu jak mogą. I to razem ze sprzymierzeńcami - czyli zombi. W tej grze zombi to nie kupa gnijącego mięsa, poruszająca się sztywnym krokiem i usiłująca wyżreć mózg gracza. To myśliciele, uczeni, alchemicy... i wytwórcy uzbrojenia. Tyle, że żywi (czy raczej martwi?) inaczej.

Brzmi to może niezbyt klimatycznie - ale w końcu to tylko słowa. Popatrzcie na obrazki, wyobraźcie sobie ten (z)mrok, te nadnaturalne zdolności, broń magiczną i konwencjonalną - oraz podróże w czasie (a to średniowieczny klasztor, a to XIX miasteczko na południu USA, a to starożytna azjatycka świątynia, a to marokański pałac sułtana na pustyni). Dodajcie do tego spory garniec czerni wyciśniętej z błoniastych skrzydeł nietoperzy, chluśnijcie kwaterkę ciepłej jeszcze krwi prosto z tętnicy szyjnej i zbełtajcie całość trupim palcem. Czujecie wilgotny powiew grozy i zapach stęchłych pajęczyn, czyż nie?

Dodać należy, że za projekty postaci odpowiada niejaki Brom - gość, który wykonał postacie dla TSR, White Wolfa i FASY. (Intensywnie maczał palce w tworzeniu grafiki do Wizards of the Coast.) Do tego w tworzeniu projektów udział wzięli Oscar Chichoni i Isabel Molina (twórcy grafy w Starship Titanicu i scenografii w filmie Restoration). Gra miała działać na engine'ie Delta Force: Land Warrior.

Przyczyna śmierci: problemy finansowe Novalogic i związane z tym cięcia budżetowe.







Duke Nukem Forever

Wydawca/dystrybutor/producent: 3D Realms
Gatunek: FPP

O grze: Nie, nie, nie! Ani słowa więcej o Diuku. Ani słowa więcej o największym oszustwie i przekręcie w historii gier. Ileż razy można międlić te same informacje, podniecać się mglistymi obietnicami wydawców, ślinić na widok kilku nowych (albo i nie) obrazków czy niewyraźnego filmiku. Ile razy można informować o kolejnej zmianie engine'u (tym razem Książę miał się wspierać silnikiem Unreal 2 - pytanie dla ekspertów: który to już z kolei engine, jaki wykorzystano w grze?). Ile razy można uczestniczyć w głupiej zabawie "będzie, kiedy będzie - ale nie będzie, no chyba że... może na Wielkanoc?".

Powiedzmy może - w końcu - prosto w oczy. Duke Nukem Forever nie pojawi się NIGDY. I szanse, że stanie się inaczej, są nader mizerne i z każdym dniem mizerniejsze. Niech mu ziemia lekką będzie. Może zresztą lepiej, że tak się stanie - niż gdyby po kilku latach nieobecności miał pojawić się i zejść w niesławie, żegnany gwizdami oraz śmiechem widowni. Niniejszym od tej chwili przestaję zupełnie śledzić informacje na temat Księcia. Rozumiem, że 3D Realms od czasu do czasu musi rozpuszczać takie pogłoski, by wyszarpnąć trochę kasy od sponsorów i dać do zrozumienia, że prace nad Księciem trwają i wkrótce się zakończą. Ale mnie proszę odtąd nie mieszać w ten proceder. Ja i tak od dobrych 2-3 lat, gdy ktoś pyta o rzecz nierealną, która nie ma szansy realizacji, odpowiadam "stanie się to możliwe w 2-3 dni po premierze DNF"...

PS Sorry za te same obrazki - robi mi się już niedobrze, gdy je co roku publikujemy... ale to już ostatni raz!

Przyczyna śmierci: starość, niefrasobliwość (twórców), ogólna niemożność?



Midgard

Wydawca/dystrybutor/producent: Funcom
Gatunek: RPG online

O grze: RPG osadzony w świecie skandynawskim? Z odwołaniami do mitologii norweskiej? Eld od razu się oblizał, choć nie tylko on - od czasu Najdłuższej Podróży Funcom i gry tej firmy znajdują w nas wiernych fanów. Miało to być coś między Civilization, The Settlers i Sim City. Gracz miał wcielić się w - dla przykładu - kowala, marynarza, chłopa (ale i... prawnika ...prawnika!?!). W każdym razie do wyboru miało być 30 profesji. W tym i wojownik. A że skandynawska mitologia aż roi się od ciekawych stworzeń (trolle i giganty, by daleko nie sięgać), a i ówczesne życie do spokojnych nie należało - zapowiadała się mocna, krwawa i mroczna przygoda.

Sercem Midgardu jest (tzn. miało być) miasto, w którym gracze nabierają doświadczenia, budując przy okazji zręby cywilizacji. Naturalnie miast miało być dużo więcej - do 50! - co zapewniłoby konflikty (ale i sojusze) na masową skalę. Do tego dochodzili, rzecz jasna, wojowniczy jarlowie, którzy sami sobie żeglarzem, sterem i drakkarem. :) Gracz samodzielnie mógł się stać głową takiego wojowniczego klanu - o ile naturalnie wcześniej owej głowy by nie stracił. Głowę, swoją drogą, i nie tylko tę, zwykle należało mieć ciepło odzianą - przewidziano nawet wpływ temperatury za oknem na zdolności danej postaci. Zaiste, mało kto potrafi składnie refować żagle, mając na sobie cieniutką koszulę - bielizny wówczas nie stosowano - i minus 30 stopni Celsjusza.

Dodać należy, że początkowo życie w mieście przyjemne nie było: nie miało być sklepów zawalonych wszelkim dobrem, gospód oferujących obszerną kartę dań itd. Skandynawia około roku 1000 - wtedy miała się toczyć akcja - była wówczas biedną, lodowatą krainą, w której życie było (ponoć) tylko nieco bardziej przyjemne niż to w czyśćcu. Co miano oddać z całą surowością. Jeżeli np. straciłbyś ciepły płaszcz albo złamałbyś miecz - miałbyś naprawdę poważny problem... Do tego gra miała zawierać wątek ekologiczny. Zbyt intensywna uprawa czy odłów ryb kończyć się miały zaburzeniami lokalnego ekosystemu, z całym tego złowrogim dziedzictwem.

Na sam koniec warto wspomnieć o przenikaniu się światów - realnego i mistycznego. Thor, Loki i cała reszta skandynawskiego panteonu od śmiertelnych oczekiwała czci - i pozwalała sobie na znaczne ingerencje w losy ludzi. Warto było mieć bogów po własnej stronie... szczególnie w przypadku śmierci. Z dobrymi układami wśród bogów można było bowiem wrócić z Valhalli i to bez uszczerbku na doświadczeniu, wyposażeniu i (nawet) ciele. Dodajmy, że w owej Valhalli (czyli krainie pośmiertnej szczęśliwości - co wedle wikingów znaczyło: krainie chlania, żarcia, ten, tego, i walczenia, z kim popadnie) można (by) się było trzaskać do woli, bez utraty choćby 1 punktu życia (jesteś wszak martwy!), a doskonaląc skille.

Całość miał napędzać specjalny engine 3D, którego jedną z zalet było wierne oddanie fizyki otoczenia. Stąd szerokie rzeki bywały zwykle powolne, za to wąskie płynęły wartkim nurtem. Na morzu, podczas sztormu fale zależały od siły oraz kierunku wiatru, jak i głębokości wody. I tak dalej...

Podsumowując: Midgard zapowiadało się na grę klimatyczną i pod wieloma względami innowacyjną. Anarchy Online miało przy niej wysiadać...

Przyczyna śmierci: kłopoty finansowe Funcomu. Firma, usiłując zmniejszyć koszta, zredukowała liczbę personelu i zamknęła projekty gier wymagających jeszcze długiej pracy oraz dużych nakładów finansowych.

RatHunt

Wydawca/dystrybutor/producent: Mirage
Rodzaj: FPP/cRPG

Twórcy Mortyra - gry, która, co by nie mówić, pokazała, że nasi potrafią robić FPP, zamierzali zdyskontować własny sukces (umiarkowany, ale jednak) czymś dużo lepszym i bardziej skomplikowanym: połączeniem gry cRPG z shooterem FPP. Czyli tytułowym RatHuntem. (Gra była wcześniej znana pod roboczym tytułem Nine.)

Z cRPG zapożyczyć miano nielinearną fabułę, poboczne questy, dialogi z NPC, budowanie postaci, z typowymi dla RPG współczynnikami siły, energii, odporności, zręczności w rozmaitych czynnościach itd. Nie miało zabraknąć zróżnicowanego świata, w którym mieliśmy działać - i balansowania między (np.) różnorakimi grupami interesów (m.in. rosyjską, chińską, włoską i polską mafią). A co do FPP (a na życzenie także TPP) - oto wykupiono licencję na słynny LithTech - i to jakąś nowszą wersję. Mówiło się, że to LT Jupiter. Poza tym miała się głównie liczyć inteligencja gracza. Ponoć miało się stać możliwe ukończenie niemal całej rozgrywki (aż do finału, gdzie walki już się uniknąć nie dało) bez wykończenia choćby jednej postaci...

Fabuła? Oto samotny gość o dość mętnej przeszłości. (Zdaje się, że uciekł z więzienia, w którym wcześniej wywołał niezgorszy bunt; a trafił doń wskutek napadu, jaki nie potoczył się zgodnie z planem.) Ponadto otacza nas wielki (naprawdę wielki, w dosłownym sensie tego słowa!) świat, w którym nie ma miejsca na litość i słabość. Ale jest na miłość... tudzież gangsterskie porachunki, skorumpowaną policję, podejmowanie kasy w bankach wbrew woli kasjera i oczywiście - ZEMSTĘ.

Narobiono sporo zamieszania wokół sprawy, i apetytu graczom - zapowiedziano RYCHŁĄ premierę... i cóż widzą nasze oczęta? Informację o zawieszeniu prac nad RatHuntem - oraz premierę gry Snajper. Gry z wykorzystanymi ewidentnie artworkami (i nie tylko) z RH. Czyżby nagła zmiana tytułu? Oj, chyba nie tylko tego - Snajper tak ma się do wcześniejszej zapowiedzi jak rosyjski łagier na Syberii do bredni Klasyków Marksizmu o komunistycznym raju na ziemi. Mówiąc krótko - nic się nie zgadza, a fakty w szczególności. Zatem potraktujmy Snajpera jako zupełnie osobną pozycję, a RatHunta złóżmy w grobie.

Przyczyna śmierci: nieznana. Najprawdopodobniej twórcy albo nie poradzili sobie z ambitnymi założeniami, albo gwałtowna chęć/potrzeba zarobienia kasy okazała się silniejsza niż dążenie do stworzenia czegoś naprawdę dobrego...



ZULU WAR

✝



Zulu War

Wydawca/dystrybutor/producent: Twilyt
Gatunek: strategia

Ilu z was widziało grę strategiczną, której akcję w całości osadzono w Afryce? (Powtarzam - w całości!) I do tego Afryka nie jest tylko polem bitwy dla kolonialnych i imperialnych potęg cywilizacji europejskiej, ale aktywnie uczestniczy w rozgrywce? Bo ja żadnej. I zanosi się na to, że tak szybko nie ujrzymy. A mogliśmy. Mogliśmy ujrzeć, jak to pyszne "czerwone kurtki" w XIX wieku dostają, w ówczesnym Natalu, straszliwy łomot (do czasu) od wojsk słynnego Zulusa Czaki. Mogliśmy bliżej poznać króla Czakę - ten mógłby być śmiało postawiony w jednym rzędzie z Napoleonem, Cezarem i innymi Wielkimi Białymi Wodzami z uwagi na geniusz strategiczny, zdolności organizacyjne oraz charyzmę. Człowieka, który nader boleśnie przekonał dumnych kolonizatorów, że stereotyp "dzikusa z dzidą, szarżującego na karabiny maszynowe białych" jest już nieco wyświechtany...

W grze, w której mogliśmy wcielić się tak w Anglików, jak i Zulusów, kontrolowaliśmy do (uwaga, wierzyć mi się nie chce...) 30 000 postaci na planszy!!! Naturalnie zwykle ustawionych w pułki i bataliony - ale jednak... Shogun z 5000 wojowników wydaje się nagle malutki, prawda?

Autorzy - tak twierdzili - mieli też hopla, jeśli idzie o wierne odtworzenie wyglądu ówczesnych pól bitewnych (w grze miało być ich coś około setki), jak i realizmu walki, uzbrojenia i umundurowania. Nie zapomnieli też o reakcjach ludzi na stres, przewagę liczebną przeciwnika czy szok wynikający z zastosowania nieznanych rodzajów broni i taktyki.

W grze można też było pograć przez sieć i to z udziałem "znacznej" (wedle określeń producenta - ciekawe, czy każdy z grających miałby kontrolować jedną postać?) :) liczby graczy. Ba, zapowiadano ligi, turnieje i tym podobne atrakcje. A premiera już, już miała dojść do skutku.

Podkreślam słowo "miała".

Przyczyna śmierci: nieznana. Ponoć śpiączka albo malaria dopadła team. :) Nikt nic nie wie, poza tym, że tytułu nie będzie. Wielka szkoda.

✝

Golem (vel V.O.T.E.R. Golem)

Wydawca/dystrybutor/producent: Leryx Longsoft
Gatunek: RTS/strategia



O tej grze napiszę nieco więcej, bo raz - że polska, dwa - że tworzona dłuuuuugo i w bólu, trzy - że przez wrocławską firmę. A że wiedzą sąsiedzi, jak to siedzi... poza tym jest to chyba jedyna na świecie gra, która jest - mimo że jej nie ma. :) Tzn. mam płytkę z grywalną wersją Golema, do której nie przyznaje się żaden dystrybutor, a tym bardziej producent. (A że wylądowała na moim biurku w czasie, gdy byłem na urlopie - prawdę mówiąc, sam nie wiem, skąd się wzięła.)

W każdym razie pojawienie się Golema (wtedy jeszcze jako V.O.T.E.R (*) Golem) zapowiadane było w CDA we wrześniu 1998 - "naturalnie, że już wkrótce premiera". (Rok wcześniej pojawiła się też zapowiedź, w której twórcy tradycyjnie obiecywali, że gra będzie - ho! Ho! Albo i lepsza.) Od tego czasu zmieniano założenia gry tak wiele razy, że pogubiliby się w tym nawet scenarzyści wenezuelskiej telenoweli, a fabuła "Mody na sukces" w porównaniu z cyklem produkcyjnym Golema była równie skomplikowana, co proces rozrodczy ameby. Trzymając się tego, co (jednak) z grubsza było wiadomo: w Ziemię miał gruchnąć meteor, wskutek czego większość kontynentów zmieniła się nagle w dno morskie. A na ocalałych ziemiach przedstawiciele ludzkości walczą o dominację, wykorzystując (mniej więcej) wizje Leonarda di... da Vinci. Tzn. technologia średniowieczna, ale pomysły niekiedy bardzo współczesne. Tu żaglowce, tam nagle gigantyczne mechy - tytułowe golemy? (Co prawda, ich kadłuby są spojone obręczami jak beczki, ale podobnie jak ruskie rakiety - jakoś działały.) Zresztą popatrzcie na okładkę CDA 08/1999.

Gra miała łączyć strategię i RTS - tzn. kto chciał, miał tury, kto wolał czas rzeczywisty - grał w real time'ie. Naturalnie ogromne drzewko technologii, kilka różnych kierunków rozwoju, cuda - niewidy itd., itp.

Na papierze wyglądało to nieźle. Problem tkwił jednak chyba w realizacji (nieustanne zmiany scenariusza, fabuły, założeń i "dyrygenta" na pewno nie ułatwiały zadania) oraz... engine'ie. Ptaszki ćwierkały bowiem, że twórcy robili Golema na zmodyfikowanym silniku Clasha, czyli gry, która powstała w roku 1997. (Dodajmy, że jego autorem był ówczesny 18-latek!) Delikatnie rzecz ujmując - nie był to specjalnie dobry engine, a upływający nieubłaganie czas czynił swoje.

Co jakiś czas dowiadywaliśmy się, że już lada dzień ukaże się demo, a za kwartał premiera... i... przez pół roku znów milczano. W 2001 pojawiła się nawet - dość niespodziewanie - beta (nie wiedzieć czemu, nie trafiła do redakcji - widać, producent zapomniał, że ma pod bokiem takie pismo albo pamiętał i obawiał się tego, co potem napiszemy?). Demo zebrało baty od tych, co mieli (nie?)przyjemność weń pograć. Od tego momentu Golem całkowicie zapadł się pod V.O.T.E.R. Nieoficjalnie dowiedzieliśmy się, że tym razem ucichło o nim "na amen" i ostatecznie. A potem w moje ręce wpadła wspomniana wersja prawie-że-finalna...

Wrażenia z bety: interko strawne, muzyka co najmniej dobra, grafika - bywa różnie, ale raczej cienko (statki - ajjj...). Engine - no, jakoś działa. Interfejs - ujdzie. Grywalność - a wiecie, że Golem (mimo wszystko) jakoś wciąga? Wydaje mi się, że z naszego Golemka mogliby być jeszcze ludzie - gdyby ktoś zdolny od początku zajął się grafą, a inny mądry człek bardzo poważnie i od zera AI kompa.

Przyczyna śmierci: trudno powiedzieć. Zapewne i twórcy, i potencjalni dystrybutorzy po prostu w pewnym momencie machnęli na to ręką i dali spokój. I tak jeden z dwóch polskich odpowiedników DNF-a (jeśli idzie o czas oczekiwania...) zakończył żywot. (**)

(*) ten skrót nic nie znaczy i nigdy nic nie znaczył; poza tym, że brzmi jak 'water' - a jak już wiecie, akcja gry osadzona była na i pod wodą
(**) drugim jest Slay; grę też robiono we Wrocławiu od lat, hm... nieważne; czyżbym widział jakieś krzywe uśmiechy na niektórych wrocławskich gębach? :)





✝

Race Tracks Unlimited

Wydawca/producent: Westka Interactive
Gatunek: tycoon

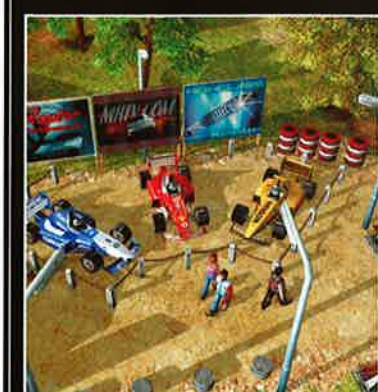
Rozmaitych symulacji ekonomicznych pojawiło się już bez liku - ale czy ktoś kiedyś odważył się wziąć za symulację wyścigów samochodowych? Tzn. symulację ekonomiczną? Koszt tworzenia i utrzymania toru, budowy infrastruktury, pozyskiwanie sponsorów, sprzedawanie reklam, reklamowanie się w mediach, sprzedaż biletów, wyciskanie z widzów ostatniej kasy na fastfood i pamiątki; automaty do gier i pobliskie wesołe miasteczko dla dzieci... Nośny temat!

Szczególnie że zamierzano go jednocześnie potraktować na serio (jeśli idzie o ekonomię) i z przymrużeniem oka (jeśli idzie o grafikę i wszystko to, co dzieje się wokół wyścigów).

A propos grafiki - gra miała chodzić na autorskim engine'ie Westki - i choć na obrazkach raczej pokazano wstępne wersje obiektów, już wtedy wiadomo było, że engine miał spory potencjał. Osobną sprawą miały być wyścigi - do złudzenia miały przypominać transmisję telewizyjną (sporo kamer, dynamiczne cięcia). Słyszałem też pogłoski, że można było wziąć udział w wyścigach (ale w mocno zręcznościowej wersji - to nie symulator jazdy). Tak czy inaczej gra wyglądała nader obiecująco. Cóż...

Przyczyna śmierci: bankructwo firmy.







Star Trek: Borg Assimilator



Wydawca/dystrybutor/producent: Activision
Gatunek: sim?

Za tworzenie gry wzięli się ludzie z Cyberlore'a - firmy odpowiedzialnej za Majesty i Deadlock 2. Mielibyśmy w niej rzadko spotykaną okazję, by wcielić się w... Borga. Borga, który usiłuje wchłonąć ludzkie kolonie na rozmaitych planetach. Postawiono tu głównie na schemat simów - zwykle to my rozbudowujemy miasto/imperium/firmę, a komputer przeszkadza nam w tym. Tu miało być na odwrót. Choć z drugiej strony - asymilacja nie polega przecież na niszczeniu - zatem gracz jako Borg również rozbudowywał stan posiadania, a nie niszczył tego, co tworzy komputer. W grze nie miało być - tak jak np. w Majesty - indywidualnych bohaterów. Tylko drony i drony.



Autorzy tłumaczyli też, że w grze Borg nie jest postacią (?) zdecydowanie negatywną. Po prostu oferuje ludzkości nieco inną drogę rozwoju. :) Tytuł miał koncentrować się na trybie single player - w ogóle nie przewidziano multiplayera.

Przyczyna śmierci: nieznana. Wiadomo tylko, że projekt zarzucono.

Torn

Wydawca/dystrybutor/producent: Black Isle
Gatunek: RPG/akcja



Torn miał być tradycyjną grą RPG, utrzymaną w konwencji sword & sorcery, z systemem tworzenia postaci, który żywcem zapożyczono z Fallouta (heh, perki też miały być). :) Za poczęcie, narodziny i życiowy sukces ręczyli autorzy Planescape: Torment.

Nie powiedziałbym, by oferowali w nowej grze skomplikowaną i nielinearną fabułę. Nie - to miała być gra ukierunkowana na częste i dynamiczne walki. Nie taka siekanina jak Diablo czy Dungeon Siege - ale w takich klimatach. W każdym razie moglibyśmy tworzyć drużynę, używać magii i broni konfes... konwencjonalnej, zdobywać doświadczenie i przeżywać przygody. Niczego więcej od gier nie wymagam :).

Należy zaznaczyć, że na potrzeby świata gry wymyślono dość ciekawą kosmogonię, a sam świat wcale nie był tak trywialny, jakby się niektórym wydawało. M.in. istniały w nim cztery szkoły magii (Order, Chaos, Alchemy oraz Summoning), egzystowało sześć ras (krasnoludy, elfy, ogry, elfy, ludzie, halflingi) itp.

Z tego, co widzieliśmy na targach E3 w roku 2001, Torn było już w mocno zaawansowanej fazie prac i prezentowało się okazale (by nie rzec - doskonale). W końcu engine LithTech 3.0 to nie w kij dmuchał, a oprawa graficzna była dziełem zawodowców. Mimo wszystko gra miała pokazać prawdziwe pazury dopiero w trybie multiplayer.

Przyczyna śmierci: najprawdopodobniej kłopoty finansowe Interplaya i związane z tym "skrócenie linii frontu". Pięciu spośród ponad 60 twórców Torna została zwolniona, resztę skierowano do prac nad innymi tytułami.





F1 Championship 2

Wydawca/dystrybutor/producent: Ubi Soft
Gatunek: samochodówka

O grze trudno coś powiedzieć, bo firma ani niespecjalnie nie chwaliła się, że robi drugą część własnej symulacji wyścigów Formuły 1 (pomijam kilka zdań na CD-Presspacku z E3 2001), ani też nie czyniła larum, że z pomysłu zrezygnowała.

Prawdę mówiąc, kiedy szukałem informacji o grach, jakie padły i nie wstaną, znalazłem jedno zdanie na temat zerwania prac nad F1Ch2 na PC (no tak... na konsolę to będzie). I nic więcej - prócz kilku obrazków - na jej temat nie zdołałem znaleźć. :(Wiadomo tyle, że engine Revenge'a w rewelacyjny sposób miał kompresować i dekompresować tekstury (co należy rozumieć tak, że grafika byłaby ładna przy stosunkowo niedużych wymaganiach sprzętowych); że można by było obejrzeć "prawdziwe historyczne wyścigi" - zapewne odtwarzane przez engine gry; że sporą rolę odgrywałaby tu pogoda; że miano dodać motion blur, wibracje kamery i rozmaite poziomy kontrastu - celem ulepszenia grafiki; i że premiera nastąpi pod koniec roku 2001. Hm. A świstak siedzi... mówiąc krótko - podano informacje mgliste, niekompletne i do tego niewiele. Zatem niech tajemnicą pozostanie to, co gra tak naprawdę miała zawierać i czemu nie pojawi się przed naszymi oczyma. Pewne jest jedno - gry nie będzie.

Przyczyna śmierci: nagła alergia autorów na PC? (Czy wezwać Muldera i Scully?)



SimsVille

Wydawca/dystrybutor/producent: Maxis
Gatunek: sim :)

Idea Miasta Simów nie jest całkiem nowa - pamiętam, że grę anonsowaliśmy już w reportażach z targów E3 w maju 2001 - a tam wyglądała tak, jakby już dawno wyrosła z pieluszek. Premierę zapowiadano dość pewnym głosem na wiosnę roku 2002. Idea gry była prosta - wyprowadźmy nasze ludziki na ulice, dajmy im zawód, rozrywkę, sklepy, kina, knajpy (także te, do których wpuszcza się tylko dorosłych i głównie mężczyzn). Niech robią, co chcą (łącznie z popadaniem w kłopoty z prawem). Niech mają ulubione dzielnice, restauracje, parki i teatry. (Aha - zapomniałbym. Miasto naturalnie też tworzyłby gracz - podobnie jak w SimCity.)

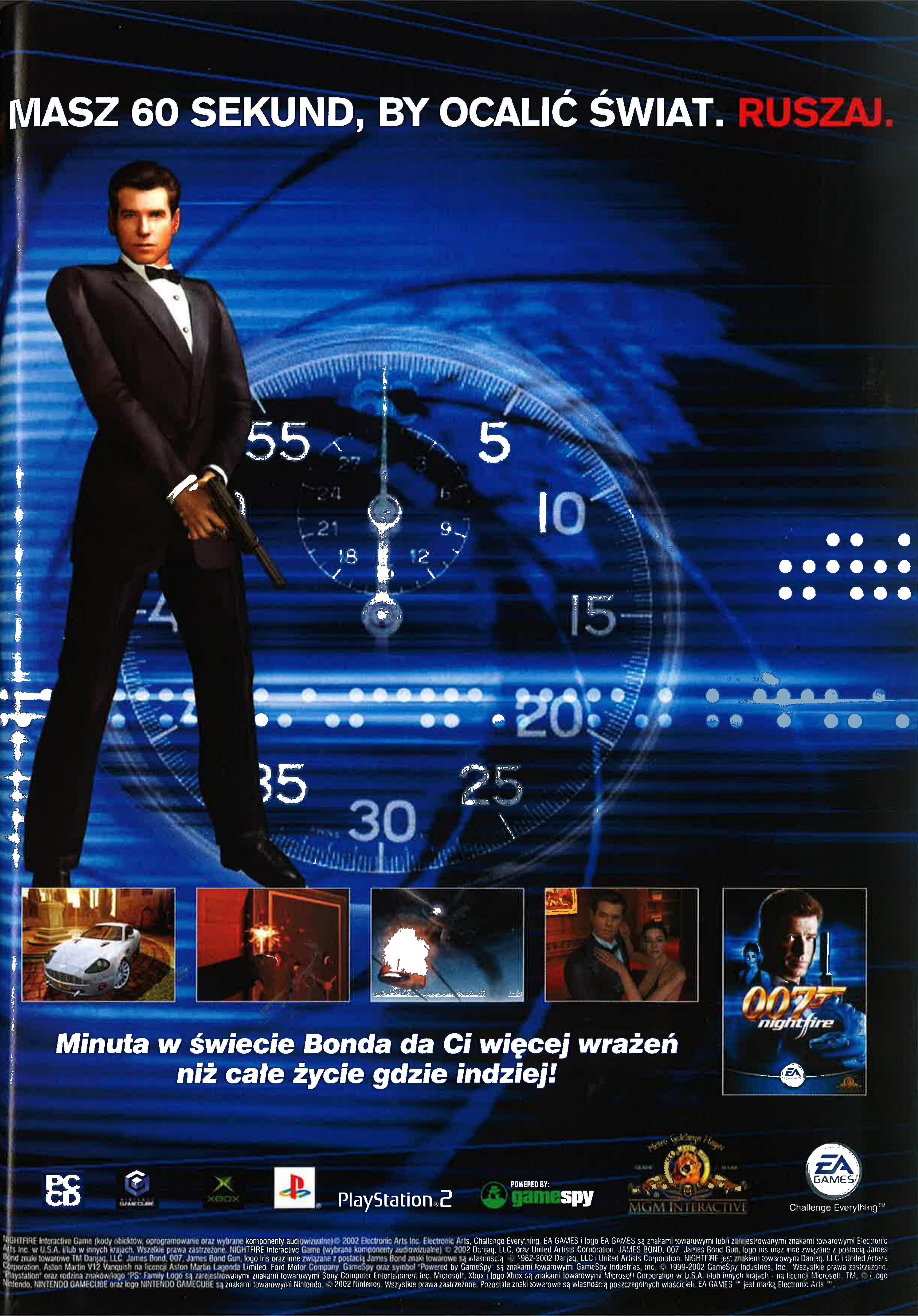
Ponadto gracz, zamiast prowadzić Sima za rączkę, od czasu do czasu tylko popychałby go w tę czy inną stronę, określając rozmaite priorytety (np. preferencje dot. rozrywki - czy woli chlać piwsko w barze ze striptizem, czy raczej odwiedzać operę trzy razy w tygodniu). Zapowiadano też import własnej rodzinki Simów (tzn. tej, której dorobiliśmy się w grach wcześniej) do tego właśnie miasta.



Przyczyna śmierci: oficjalna - ludzie pracujący nad SimsVille zostali skierowani do pracy nad innymi grami (w tym SimS Online). Nieoficjalna - mała grywalność i problemy z realizacją przyjętych założeń sprawiły, że na grze postawiono krzyżyk.



Sobie i wam życzę, by artykuł podobny w treści temu w roku 2003 nie powstał - tzn. byśmy nie opłakiwali żadnego dobrego tytułu, który nie doczekał dnia narodzin. Amen.


MASZ 60 SEKUND, BY OCALIĆ ŚWIAT. RUSZAJ.
007 nightfire
Minuta w świecie Bonda da Ci więcej wrażeń niż całe życie gdzie indziej!
PC CD
GAMECUBE
XBOX
PlayStation 2
POWERED BY: gamespy
MGM INTERACTIVE
EA GAMES
Challenge Everything™
NIGHTFIRE Interactive Game (kody obiektów, oprogramowanie oraz wybrane komponenty audiowizualne) © 2002 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, Challenge Everything, EA GAMES i logo EA GAMES są znakami towarowymi lub i zarejestrowanymi znakami towarowymi Electronic Arts Inc. w U.S.A. i/lub w innych krajach. Wszelkie prawa zastrzeżone. NIGHTFIRE Interactive Game (wybrane komponenty audiowizualne) © 2002 Danjaq, LLC. oraz United Artists Corporation. JAMES BOND, 007, James Bond Gun, logo Iris oraz inne związane z postacią James Bond znaki towarowe TM Danjaq, LLC. James Bond, 007, James Bond Gun, logo Iris oraz inne związane z postacią James Bond znaki towarowe są własnością © 1962-2002 Danjaq, LLC i United Artists Corporation. NIGHTFIRE jest znakiem towarowym Danjaq, LLC i United Artists Corporation. Aston Martin V12 Vanquish na licencji Aston Martin Lagonda Limited. Ford Motor Company. GameSpy oraz symbol "Powered by GameSpy" są znakami towarowymi GameSpy Industries, Inc. © 1999-2002 GameSpy Industries, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. "Playstation" oraz rodzina znaków/logo "PS" Family Logo są zarejestrowanymi znakami towarowymi Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox i logo Xbox są znakami towarowymi Microsoft Corporation w U.S.A. i/lub innych krajach - na licencji Microsoft. TM, © i logo Nintendo, NINTENDO GAMECUBE oraz logo NINTENDO GAMECUBE są znakami towarowymi Nintendo. © 2002 Nintendo. Wszystkie prawa zastrzeżone. Pozostałe znaki towarowe są własnością poszczególnych właścicieli. EA GAMES ™ jest marką Electronic Arts ™.


INCOMING FORCES
Rage
CD-ACTION


INCOMING FORCES
Rage
CD-ACTION
INCOMING FORCES

NEWS

Doom III Alpha
Na początku listopada zrobiło się głośno o wersji alpha Doom III, która wyciekła do Sieci. Sam jestem w trakcje jej organizowania. Gdyby nie pech, jaki mnie ostatnio prześladuje, już teraz mógłbym podzielić się z wami moimi wrażeniami. Obiecuję, że - jeśli wszystko dobrze pójdzie - już za miesiąc przeczytacie na ten temat nieco więcej informacji. Być może poświęcę na to cały kącik FPP.



Polacy na WCG
Zakończyły się rozgrywki WCG. Dwaj reprezentanci polski rywalizujący w Q3A - GaD i dxmatr0x - już odpadli w rozgrywkach grupowych. Podobny los spotkał CGLred - polski klan CS. Jednak to wszystko zrekompensował nam blackman (Artur Michalak), który wywalczył brązowy medal w grze StarCraft: Brood War. Brawa!!! Obyśmy w Polsce mieli coraz więcej graczy prezentujących tak wysoki poziom!

Sieć o FPP MegaZinie
Informacje o pojawieniu się na naszej stronie jedenastego numeru FPP MZ (można go znaleźć na CD) zamieściły witryny, takie jak WIG (http://gry.wp.pl/), FPP.PL (http://news.fpp.pl/) i XGamer.pl (http://www.xgamer.pl/). Mam nadzieję, że i pojawieniu się kolejnych numerów towarzyszyć będzie podobny rozgłos. BTW, dwunasty numer FPP MZ powinien być już dostępny na naszej stronie (http://fpp.actionplus.com.pl/)!

Unreal II w styczniu
Zdaniem niemieckiego oddziału Infogames, sequel legendarnego Unreala o podtytule The Awakening będzie dostępny dla graczy w Niemczech już 23 stycznia 2003 roku. Jak będzie rzeczywiście, przekonamy się niebawem.

Finał ligi UT
26 listopada w warszawskim klubie Cyberlan odbył się finał pTDM w Unreal Tournament. Pierwsze miejsce zajął klan ck (DFP - Dragons from Poland), drugie - rA (Raiders of Apocalipse), trzecie - BEST (Brotherhood of the Eternal Soulhunters), a czwarte - FF (Free Frags).

DF: BHD w 2003 roku
Premiera gry Delta Force: Black Hawk Down została przesunięta. Zdaniem pracowników NovaLogic, będziemy mogli w nią zagrać najwcześniej w pierwszym kwartale 2003 roku.

Premiera Breed
Także twórcy gry Breed postanowili nieco dłużej popracować nad własnym produktem. Premierę gry przesunięto z pierwszego na drugi kwartał 2003 roku.

UT2k3 rządzi?!?
Polska elita UT kręci nosem na sequel ulubionej gierki. Tymczasem ta w USA sprzedaje się świetnie! W chwili gdy to piszę, nie jest ona jeszcze dostępna w Polsce, ale bardzo jestem ciekaw, jak przyjmą ją rodzimi gracze - ci przeciętni, nie elita UT. Dla niej, jak donoszą nieoficjalne źródła, studio Epic przygotowuje wersję PRO UT2k3. Jest ona tworzona z myślą o CPL-u i innych turniejach. I jeszcze jedna ciekawostka... grzebiąc

Action FPP

SLip

Elo!!!

Tym razem wstępniak, a jakżeby inaczej, chciałbym przeznaczyć na złożenie wam życzeń śnieżnych i szczęśliwych Świąt Bożego Narodzenia, spędzonych w gronie najbliższych oraz tak udanego Sylwestra, jak to tylko możliwe. Co prawda, GF4Ti nie jestem w stanie wam podarować, ale nieco skromniejszy upominek - tak. :) Oto on - kolejny numer FPP Actiona przygotowany tylko i wyłącznie dla was. Na co czekacie?!? Rozpakujcie prezent i czytajcie! :)

Zmieniamy zasady gry

Dzięki niewielkiemu "przekrętowi" opisanemu w grudniowym numerze FPP Action w demie UT2k3 uzyskaliście między innymi dostęp do dwunastu mutatorów. Miesiąc temu nie wystarczyło już miejsca na ich opisanie, jednak - jako że w znacznym stopniu mogą urozmaicić grę - czynię to w tym numerze.

Włączenie mutatorów jest banalnie proste, zatem podaruję sobie opis czynności z tym związanych. Warto jednak zaznaczyć, że nic nie stoi na przeszkodzie, by włączyć kilka mutów naraz, dzięki czemu można uzyskać ciekawe kombinacje. Oki, to tyle tytułem wstępu, teraz przejdźmy do samego opisu.

Arena

Lubisz walczyć przy użyciu Rocket Launchera? Jeśli tak, to dobrze trafiłeś. Po włączeniu tego mutatora każda broń znajdująca się na arenie zastąpiona zostaje właśnie rakietnicą. Oczywiście w miejscach, gdzie znajdowała się różnego rodzaju amunicja natkniemy się tylko na rakietki. Jak wygląda gra? Super! Jest tylko jedno "ale". Jeżeli gramy z większą liczbą przeciwników, zdarza się, że brakuje nam amunicji - a wtedy jesteśmy całkowicie bezbronni. :/



BigHead



Mutator ten to nic odkrywczego, ale bardzo przydatny. Po jego włączeniu wielkość głowy postaci uzależniona będzie od tego, jak w grze radzi sobie kierująca nią osoba. Jest to rozwiązanie bardzo praktyczne w przypadku, gdy gramy z nieznanymi nam przeciwnikami. Dzięki temu niemal natychmiast jesteśmy w stanie ocenić, jakimi umiejętnościami dysponuje przeciwnik, w którego stronę mamy właśnie zamiar posłać rakietę. Jeśli jego postać ma niewiarygodnie dużą głowę, a my dopiero poznajemy tajniki świata UT2k3, należy rozważyć opcję wyszukania innego celu. :)

Floaty Cadavers

Włączenie tego mutka uruchamia dość ciekawy efekt towarzyszący śmierci każdej postaci. Polega to na tym, że ciała zachowują się tak, jakby arena miała mniejszą grawitację. Dzięki temu możemy np. obserwować, jak ciało gostka zabitego rakietą odlatuje w siną dal. Mutator w sumie nic nie wnosi do gry - ot, taki bajer.

InstaGib

Chcesz poćwiczyć celność? Proszę bardzo - oto mutek w sam raz dla ciebie. Po jego włączeniu z areny znikają wszelkiego rodzaju apteczki, amunicja, armory i broń. Każdy gracz startuje ze zmodyfikowanym Shockiem, który dysponuje jedynie jednym trybem strzału, ale każdorazowy celny strzał oznacza zdobycie fraga. Shock ma nieograniczoną ilość amunicji.





LowGrav

Hm... dzięki LowGrav możemy się poczuć tak, jak byśmy byli na Księżycu. Mutek obniża grawitację na mapce. Szczerze powiedziawszy, nie lubię grać w UT z obniżoną grawitacją. Jednak UT2k3, z własnymi przedłużonymi dodge'ami i podwójnymi skokami daje graczowi nieco więcej możliwości. W sumie gra z obniżoną grawitacją jest taka, jak szybka jazda samochodem po śliskiej nawierzchni - szalenie efektowna, daje wiele satysfakcji, jednak nigdy nie można powiedzieć tego, że w stu procentach panuje się nad własną postacią.

No Adrenaline

Coś dla tych, którym nie przypadła do gustu wprowadzona w UT2k3 adrenalina. Po jego włączeniu licznik adrenaliny, podobnie jak ampułki, znika. Mutek ten upraszcza rozgrywkę i raczej nie sprawia, że czerpie się z gry większą przyjemność. Jednak może się przyjąć w duelach, w których to z zasady gra się bez powerupów.

No SuperWeapons

Mutek ten wyłącza superbronie, takie jak chociażby Reedeemer. Podobnie jak No Adrenaline, to dobry pomysł w przypadku pojedynków 'one on one'.

QuadJump

Spodobała wam się możliwość przedłużania skoków i odskoków? Dzięki temu mutatorowi będziecie mogli przedłużyć je aż trzykrotnie. Jak to działa? Biegniemy i zamiast pacnąć dwukrotnie w spację, uderzamy w nią cztery razy. Oczywiście konieczne jest tu pewne wyczucie, gdyż kolejne uderzenia wykonujemy w odpowiednich momentach. Podobnie ma się sprawa z dodg'e. Np. odskakujemy w bok i ciskamy trzy razy spację czy też inny klawisz odpowiedzialny za skok. Dzięki temu mutkowi naprawdę można wysoko i daleko skakać.

Regeneration

Mutator ten specjalnie nie przypadł mi do gustu, więc ograniczę się do opisania, jak działa. Jeżeli po jego uruchomieniu nasze zdrówko spadnie poniżej stu punktów, samoczynnie się ono regeneruje. Każda sekunda daje nam pięć punktów zdrowia więcej.

Slow Motion Corpses

Bajerek podobny do Floaty Cadavers. W tym przypadku ciała zachowują się tak, jakby tempo akcji znacznie spowolniono. Takie lekkie nawiązanie do "Matriksa". :) Efekt może dość ciekawy, ale kompletnie nic nie wnosi do rozgrywki.

Vampire

Krótko mówiąc, jest to ciekawsza wersja Regeneration. Jeśli zdrówko spadnie poniżej stu punktów, cała energia, jaką przeciwnik straci - np. w wyniku przyjęcia na korpus rakietki, przechodzi na nasze konto. Leczymy się zatem dokładnie tak jak wampiry - wysysając życie z innych postaci. :)

Zoom InstaGib

Po włączeniu tego mutka zasady gry są prawie dokładnie takie same jak w przypadku InstaGib. Jest tylko jedna różnica - pod drugim trybem zmodyfikowanego Shocka znajduje się zoom - dokładnie taki, jaki znamy ze snajperki.





FPP MegaZin nr 11 na CD

Znajdziecie tam niemal pięćdziesiąt stron niezwykle wartościowych tekstów. Tym razem nie zabrakło recenzji ani tych pisanych na podstawie pełnych gier, ani tych bazujących na wersjach demonstracyjnych (nowość w zinie!). Oprócz Kącika Twórczego, w najnowszej eMZecie nie zabrakło też doskonale już znanych kącików tematycznych. Skrobnęliśmy dla was też co nieco do działu Za rączkę i kilka felietonów. Do tego wszystkiego dorzucić należy jeszcze porcję newsów z naszej strony, galerię i download, a otrzymamy naprawdę smakowitą paczuszkę. Polecam!!!



NEWS

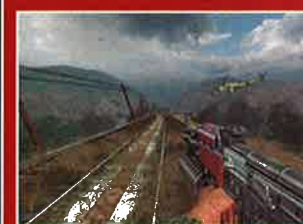
w pliku ini, można ustawić texture detail na ultrahigh, co jeszcze bardziej podnosi jakość grafiki. Jest tu tylko mały haczyk - aby skorzystać z tej opcji, potrzebna jest karta z 256 MB RAM, a takiej póki co nie ma w sprzedaży. ;P

Nowy FPP-ek UbiSoftu

Francuska firma UbiSoft poinformowała, że pracuje nad FPP-kiem zatytułowanym Will Rock. Gra ma nas przenieść do antycznej Grecji, a ramach rozgrywki będziemy musieli pokonamy dziesięć poziomów, zaś do dyspozycji dość oryginalną broń, np. kuszę strzelającą płonącymi strzałami czy też wyrzutnię kwasu.

Strona S.T.A.L.K.E.R.

Rosyjski FPP-ek zatytułowany S.T.A.L.K.E.R. Oblivion Lost doczekał się oficjalnej witryny internetowej. Wszyscy zainteresowani mogą ją znaleźć pod adresem http://www.stalker-game.com/.



Sędzia Dredd nadchodzi

Autorzy pierwszej części AvP wzięli się za wykonanie kolejnego shootera. Tym razem przygotowują strzelankę z Sędzią Dreddem w roli głównej. Pełny tytuł gry ma przybrać postać - Judge Dredd: Dredd vs. Death.

New World Order

Od połowy listopada gra powinna znaleźć się w sprzedaży, co ciekawe jednak - tylko w Europie. W USA pojawi się dopiero w okolicach stycznia. Nareszcie dostaliśmy coś wcześniej niż Amerykanie! :D

IGI2 po w lutym

I ponownie twórcy nie wyrobili się z przygotowaniem własnego produktu na Gwiazdkę. Jak ogłosiła firma Codemasters, grę IGI 2: Covert Strike ujrzymy najwcześniej w lutym.

Kiedy Raven Shield?

Także w lutym ma się ukazać strzelanka UbiSoftu nosząca tytuł Raven Shield. Jeśli dobrze pójdzie, już niedługo powinno się ukazać demo gry.

Witryna Vietcong

Uruchomiona została oficjalna strona gry Vietcong. Możecie ją znaleźć pod adresem http://www.vietcong-game.com/.

SWAT: UJ przesunięty



Wszyscy już chyba przywykli do przesuwania dat premier gier. Także w przypadku firmy Sierra przełożono premierę SWAT: UJ na 2003 rok.

Site Kreed

Pod adresem http://www.kreed3d.com/ znajdziecie oficjalną stronę rosyjskiego shootera Kreed. Stronę bardzo dobrze przygotowano zarówno pod względem estetycznym, jak i merytorycznym. Warto zajrzeć.

TAWERNA RPG

Artur "ARTUT" Machłowski

donosi Valkiria

>> W sklepach branżowych całego kraju pojawiła się już polska edycja Podręcznika Gracza do gry fabularnej Dungeons & Dragons. Z uwagi na ogromną popularność gier komputerowych bazujących na D&D, takich jak choćby Baldur's Gate czy Neverwinter Nights, można się spodziewać, że będzie to wielki hit. Polskim wydawcą jest ISA z Warszawy.

Wydawnictwo Portal zdecydowało, że przygotowywany przez nich nowy system pt. Monastyr pojawi się dopiero w polowie 2003 roku. Zamiast tego w grudniu br. możemy się spodziewać pojawienia postapokaliptycznej Neuroshimy, czyli gry fabularnej, której akcja dzieje się po III wojnie światowej. eRPeG klimatem będzie przypominał połączenie Fallouta i Mad Maksa, ale z pewnością znajdziecie tam wiele nowych oraz interesujących motywów.



>> Wydawnictwo MAG nie zrezygnowało z wydawania gier fabularnych. A po upadku miesięcznika "Magia i Miecz" powstało na ten temat wiele plotek, którym zaprzeczył prezes Jacek Rodek. Jako potwierdzenie jego słów na rynku pojawił się kolejny, trzeci już numer "Białego Wilka". Kampania Asi i Maćka Szaleńców pt. "Miecz Przeznaczenia" została oddana do druku.

>> W polowie 2003 roku możemy się spodziewać drugiej edycji najbardziej sarmackiej gry fabularnej na świecie. Mowa oczywiście o Dzikich Polach, czyli RPG w realiach XVII-wiecznej Rzeczypospolitej Szlacheckiej. Najprawdopodobniej wydawcą będzie Fabryka Słów. Więcej na ten temat znajdziecie na stronie http://www.DzikiePola.com.

Witajcie! Oto, przed wami nowy dział CDA w całości poświęcony ogólnie rozumianej fantastyce. Co miesiąc będę się starał zaprezentować najnowsze informacje dotyczące m.in. gier fabularnych, bitewnych, karcianych, literatury i filmu. Znajdziecie tu także teksty związane z życiem Fandomu, czyli relacje z konwentów miłośników fantastyki, LARP-ów (czyli gier na żywo), wszelkiego rodzaju imprez oraz turniejów. Czekam na wasze krytyczne uwagi i propozycje dotyczące publikowanych tu tekstów. Na początek przygotowałem dla was opis na temat konwentów miłośników fantastyki.



LARP w konwencji Dzikich Pól.

Pierwsze konwenty (te z prawdziwego zdarzenia) pojawiły się w Polsce w latach 80. Były to zazwyczaj lokalne imprezy na małą skalę, które odwiedzali miłośnicy literatury fantastycznej. Obecnie tego typu przedsięwzięcia organizowane są w całym kraju, właściwie w każdym większym mieście. Na najpopularniejsze (Polcon - odbywa się co roku w innym mieście, krakowski Krakon i Imladris, toruński Zahcon itd.) przybywają ludzie z całego kraju. Obecnie zdecydowana większość konwentowiczów to gracze. W głównej mierze są miłośnikami gier fabularnych. Można także spotkać fanów karcianek oarz gier figurkowych.



Miłośnicy gier figurkowych na Polcon 2002.

Konwenty odbywają się zazwyczaj w szkołach lub domach kultury i najczęściej trwają trzy dni (od piątku do niedzieli). Każdy z uczestników opłaca wstęp (dla twórców programu i Mistrzów Gry przewidziane są zniżki) i otrzymuje identyfikator oraz materiały informacyjne (program imprezy, plan budynku itp.). Konwentowicze śpią w śpiworach w specjalnie wyznaczonych do tego salach. Można tam także zostawić własne rzeczy.

Co się dzieje na takich imprezach? Przede wszystkim można zagrać w ulubione gry. Zawsze pod ręką są Mistrzowie lub partnerzy do karcianej czy figurkowej rozgrywki. Oczywiście prócz grania na konwentach robi się masę innych rzeczy. Przede wszystkim uczestniczy w panelach programowych: są to serie spotkań poświęcone danemu tematowi. Np. "panel RPG" to zazwyczaj warsztaty dla Graczy i Mistrzów Gry, spotkania z redakcjami pism, autorami gier i oczywiście konkursy. Na imprezach bardzo często spotyka się znanych pisarzy, rysowników czy redaktorów. Sporą atrakcją są także LARP-y (z ang. Live Action Role Playing), czyli RPG "na żywo".

Jeśli dotąd nie byliście nigdy na tego typu imprezie - koniecznie to zróbcie. Proponuję, byście zaczęli od konwentu, który jest najbliższy waszemu miejscu zamieszkania. Aktualną listę tego typu imprez znajdziecie pod adresem: http://konwenty.valkiria.net.

Valkiria Network

http://www.valkiria.net

Serwis internetowy poświęcony ogólnie rozumianej fantastyce i grom komputerowym. Znajdziecie tam: informacje, recenzje, opisy, scenariusze, opowiadania i wiele innych ciekawych tekstów. Na szczególną uwagę zasługuje Spis Graczy, w którym zebrano dane ponad tysiąca miłośników gier fabularnych, bitewnych i karcianych z całej Polski. Valkiria dysponuje także własnym sklepem internetowym, forum dyskusyjnym i CZAT-em. Największym plusem serwisu jest spora różnorodność tematów, których można się tam doszukać, oraz ogromna interaktywność.

Tawerna RPG

http://www.tawerna.rpg.pl

Sieciowa wersja zinu publikowanego co miesiąc na płycie dołączanej do CDA. W głównej mierze tematem strony są komputerowe gry RPG. Całość podzielono na wiele kącików, m.in. Diablo, Forgotten Realms, Krypta 13, Polana Lorien itd. Dużym atutem Tawerny RPG jest to, że ekipa ją tworząca to bardzo aktywni ludzie. Dzięki temu tekstów tam publikowanych stale przybywa. I cały czas trwa rozbudowa strony, zatem jeszcze nie wszystko działa poprawnie. Mimo to gorąco zachęcam do odwiedzin!

Czytelniku - do dzieła!!!

Od niemal siedmiu lat my piszemy teksty, a wy je czytacie. Nie licząc listów do AR, (prawdę mówiąc) drogi czytelniku, masz tu luz totalny. Ale dobre czasy się skończyły - i czas wziąć się do roboty, proszę panów i pań. Naturalnie - nie zmuszamy. Ale jeśli swędzą was palce i nie chcecie pozostać tylko odbiorcami, ale i autorami tekstów - serrrrdecznie zapraszamy!



Czytelnicy - do pracy. Naturalnie nie za darmo, aby nie było nieporozumień.

Mamy dla was kilka propozycji. Co nie znaczy, że na tym poprzestaniemy.

Jeśli macie własne pomysły - różne od naszych - na to, o czym moglibyście pisać, przysyłajcie do nas swoje propozycje. Rozpatrzymy każdą poważną sugestię! A póki co... oto, jak my widzimy naszą przyszłą współpracę.

1. Nieustający konkurs na tekst do działu "O grach inaczej".

Założenia: nietuzinkowy tekst poświęcony rozmaitym zagadnieniom ściśle związanym z grami.
Objętość: od 5.000 do 20.000 znaków w formacie .txt.
Forma zapisu: e-mail z polskimi znakami albo tekst nagrany na dyskietce (też z polskimi znakami); e-mail z subiektem "O grach inaczej".
Wynagrodzenie: honorarium autorskie (*).

2. Nieustający konkurs na tekst do działu "Przemyślenia"

Założenia: niebanalne i ciekawe przemyślenia, ogólnie na temat komputerów i gier.
Objętość: od 4.000 do 10.000 znaków w formacie .txt
Forma zapisu: e-mail z polskimi znakami albo tekst nagrany na dyskietce (też z polskimi znakami); e-mail z subiektem "przemyslenia".
Wynagrodzenie: honorarium autorskie (*).

3. Nie zgadzam się!!!

Założenia: autor danego tekstu ma prawo NIE ZGODZIĆ SIĘ z daną recenzją zamieszczoną w CDA. Powinien krótko i celnie uzasadnić, czemu nie zgadza się z opinią naszego recenzenta. Może też wystawić własną ocenę recenzowanej grze.
Objętość: do 2000 znaków w formacie .txt.
Forma zapisu: albo e-mail z polskimi znakami albo tekst nagrany na dyskietce (też z polskimi znakami); e-mail z subiektem "VETO".
Wynagrodzenie: nagroa - niespodzianka (*).

4. Zostań łowcą baboli!

Założenia: wyszukujcie błędy w CDA! Ale nie literówki itd. To za proste. :) Nie, znajdujcie błędy logiczne i merytoryczne. Wywołany do tablicy autor danego babola będzie się kajał i tłumaczył (w momencie gdy faktycznie popełnił błąd) lub bronił własnego zdania, gdy uzna, że racja jest po jego stronie. Tak czy inaczej będzie reagował na wasze zarzuty. Nie będziemy chować głowy w piasek. Lepiej wspólnie się pośmiać z rozmaitych "kwiatków", niż udawać, że ich nie ma.
Objętość: dowolna.
Forma zapisu: dowolna (list, kartka pocztowa, e-mail lub dyskietka z tekstem).
Wynagrodzenie: nagroda - niespodzianka (*).

(*) w przypadku publikacji tekstu na łamach CDA lub Cover CD.

A oto wzięte z życia przykłady - jak widzimy tę ostatnią rubrykę:

Czytelnik: wstępniak nr 10/2002 (...). Co do Kennedy'ego i "jestem berlińczykiem", pan prezydent wyraził się niezbyt precyzyjnie i oznaczało to po niemiecku mniej więcej: "jestem pączkiem".

Jerzy Poprawa: Wiemy. 'Berliner' oznacza także specyficzny, sprzedawany w Berlinie rodzaj pączka. (Ich bin Berliner to nie to samo, co Ich bin ein Berliner.) Za błędy językowe Kennedy'ego wszelako odpowiadać nie możemy. Ale intencje miał przecież inne... :)

SEAL - CDA 10/02
Niejaki Pepin Krootki w recenzji gry Delta Force (10/02) wyraża zdziwienie - co komandosi Navy Seals robili w Afganistanie, skoro nie ma on dostępu do morza. Otóż, informuję, że wbrew nazwie SEAL, czyli foka - jest to akronim słów SEA, AIR, LAND i panowie bynajmniej nie ograniczają się do reprezentowania pierwszego z nich...

Pepin: Nie wiedziałem o tym, wyrażam skruchę.

Blood Rayne - 09/02
W numerze 09/2002 w zajawce gry Blood Rayne z pełną powagą informujecie, że po I wojnie światowej(!) naziści uciekli do Argentyny. No comments...

panzerjager

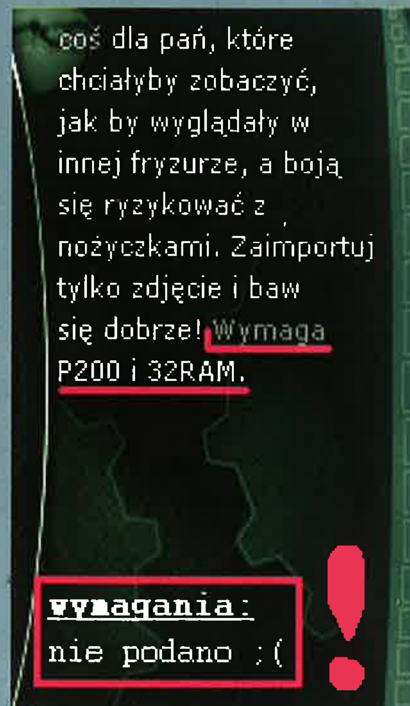
Autor zapowiedzi: Literówka! Skoro pisałem o nazistach - raczej nie miałem na myśli I wojny...

FAQ!
Otwieram ten plik i na "dzień dobry" wyjaśnienie, czym jest ten FAQ, a w nim napisane: "tłumacząc dosłownie na angielski skrót FAQ - Najczęstsze Pytania i Odpowiedzi". Jestem ciekaw, jakim cudem - tłumacząc dosłownie skrót, który rozwija się następująco: Frequently Asked Questions, wytrzasnęliście z niego te odpowiedzi. (...) Ten skrót dosłownie tłumaczy się: Często Zadawane Pytania. Nie ma tu mowy o żadnych odpowiedziach, mimo że w każdym FAQ-u te są!!

Święty Mikołaj

Smuggler: I tu mnie masz. Babol usunięto z wersji FAQ 2.9.2.

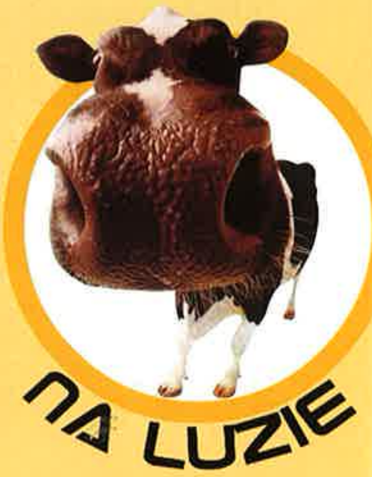
A na deser - babol z Cover CD



Autor babola: efekt pośpiechu i mechnicznego wklepywania tekstu :(.

Sprawdź się!

Typ czytelnika CDA



...choć nie dowierzaj wynikom. Naturalnie są one tendencyjne, a test zrobiono po to, by - tradycyjnie - okazać wam brak szacunku, wydrwić was i... rozśmieszyć.

Smuggler

Zasady: pod każdym pytaniem zakreśl tę odpowiedź, która - twoim zdaniem - pozostaje w zgodzie z twoją opinią na temat danej sprawy. (Od biedy czasem podkreśl dwie albo i trzy odpowiedzi - jeśli nie możesz się zdecydować na wybór tej jednej.) Notuj własne odpowiedzi (literki) i nie przejmuj się, jeśli jest ich kilka przy jednym pytaniu - zapisuj je, najlepiej w oddzielnych słupkach. Po zakończeniu testu sprawdź, jaka litera powtarzała się w twoich odpowiedziach najczęściej - i wybierz odpowiedni dla niej typ czytelnika CDA. Jeżeli ogólnie masz remis w owych literach - sam(a) wybierz wśród wskazanych typów ten, jaki - twoim zdaniem - najtrafniej cię charakteryzuje. (Podpowiedź: to będzie ten typ, który ci się najmniej podoba.) A potem wkurz się, że test jest do bani i wcale nie jesteś taki(a) jak wynika z opisu. I masz rację, bo przecież chodzi o zabawę, a nie bawienie w analizę twojej psychiki czy motywów postępowania. Ale pamiętaj - samodzielnie wybierałeś/aś odpowiedzi, więc... coś w tym może i jest. Test jest jak lustro, które odbija to, kto/co przed nim stoi.

I. Uważasz, że CDA

1) jest debest! [C]
2) jest gorsze od... [tu: tytuł pisma, jakie uważasz za lepsze] [M]
3) lamerstwo, i tyle! [A] [G] [H] [J] [L]
4) nie wiem, interesują mnie tylko CD-ki [D]
5) no niezłe, ale kiedyś było lepsze [B]
6) straciło klimat [B]
7) straszne głupoty wypisują [A] [H] [J] [L]
8) lubię je czytać, choć nie zawsze trafia w mój gust [O]
9) śmierdzi komercją! [G] [H] [I] [K]
10) za drogie i w ogóle... [F] [G] [L]
11) nie ma szacunku dla czytelnika [F] [G] [J] [L] [N]
12) nie podoba mi się [L] [N]
13) fajnie się je ogląda [E]

II. Autorzy tekstów recenzji

1) są 100% profesjonalistami! [C]
2) w kulki se lecą [A] [F] [N]
3) kiedyś pisali lepsze teksty [B] [L]
4) nie interesują mnie recenzje [D]
5) piszą tak, by przypodobać się dystrybutorom [G] [I]
6) wymyślają takie głupoty, że głowa boli [A] [G] [H] [J]
7) bywa różnie, ale ogólnie wiedzą, co robią [O]
8) te teksty są żałosne [A] [E] [G] [H] [N]
9) przynudzają - nie to, co ci z pisma [tu: tytuł] [M]
10) piszą, bo im za to płacą [K]
11) recenzji jest za mało [albo za dużo - wedle woli] [E] [F] [L]
12) są niepoważni [G] [J] [L]
13) zmieńcie ich - natychmiast!!! [F] [G] [H] [N]

III. Artykuły w CDA są...

1) nie wiem, nawet ich nie czytam [D] [E] [H]
2) nieprofesjonalne! [A] [H] [L]
3) nudne i bez sensu [D] [L]
4) widać, że pisane dla kasy [I] [K]
5) różnie, czasem mi pasują, czasem nie [O]
6) reeeweeelaaacja! [C]
8) kiedyś bardziej mi się podobały [B]
9) takie bezpłciowe, bez ognia i bez klimatu [B]
10) nie podobają mi się, w piśmie [tu: tytuł] dają lepsze [M]
11) za tę cenę moglibyście się wysilić [F] [L] [N]
12) pisane dla małolatów i dzieciaków [H] [J] [L]
13) "sponsorowane" przez dystrybutorów gier [I]
14) musicie jeszcze dużo nad nimi pracować, by mi się podobały [G] [L]

IV. Sprzęt

1) nie czytam, nie interesuje mnie to [D] [E]
2) nie czytam, bo bzdury piszą [A] [G] [H] [J]
3) w testach wygrywa sprzęt firmy, która zapłaci najwięcej [G] [H] [I] [K]
4) ciekawy dział... [E] [O]
5) lepszego działu sprzętowego na oczy nie widziałem [C]
6) sam zrobiłbym lepsze testy [A] [G] [H]
7) powinniście dawać więcej Sprzętu i bardziej szczegółowo [F] [O]
8) nie podoba mi się [D] [E] [G] [H] [L]
9) kiedyś pisaliście inaczej i wtedy bardziej mi się podobało [B] [L]
10) wasz dział ani się umywa do Sprzętu w... [tu: tytuł] [M]
11) MUSICIE kompletnie zmienić ten dział [N]

V. Oceny wystawiane grom

1) ...chyba z kosmosu je bierzecie! [A] [G] [H] [L]
2) powinniście mieć osobne oceny za grywalność, grafikę itd. [D] [L] [O]
3) głupie są, absolutnie się z nimi nie zgadzam [A] [H] [L]
4) dajecie je tak, by się przypodobać dystrybutorom [G] [H] [I] [K]
5) jeśli piszecie, że gra jest OK, to ja wam wierzę w ciemno! [C]
6) ile bierzecie w łapę, by kiepską grę ocenić na 9? [A] [H] [I]
7) uważam, że w piśmie [tu: tytuł] oceniają obiektywniej/ew. stosują lepszą skalę ocen [M]
8) nie podoba mi się skala ocen, zmieńcie ją [F] [L] [N]
9) nie wiem, nie czytam (albo prawie nie czytam) recenzji [D] [E] [H]
10) czasem się z nimi zgadzam, czasem nie [O]

VI. CD-ki z demami/bonusami

1) wypas!!! [C]
2) tylko dla nich kupuję CDA [D]
3) nie ma tam nic ciekawego [A] [F] [G] [H] [L]
4) nudy, tylko smarkateria się tym jara [A] [H] [J]
5) postarajcie się, by były lepsze [F] [L]
6) popatrzcie, jak konkurencja to robi - i uczcie się! [F] [M]



7) zwolnijcie tego, co za to odpowiada [A] [G] [H] [N]
8) zwykle znajduję na nich coś ciekawego [O]
9) nie podoba mi się prawie nic [A] [F] [G] [H] [K]
10) kiedyś były tam ciekawsze rzeczy [B] [L]
11) za tę kasę powinniście się wysilić [F] [G] [K] [N]

VII. Pełne wersje

1) za tę kasę moglibyście dać coś lepszego! [N] [A] [F] [H] [L]
2) ale badziew, w życiu w to nie zagram [A] [F] [G] [H]
3) dajcie tylko rozmaite g... by się małe wieśki jarały, ambitnych gier unikacie [A] [H] [I] [J] [K]
4) nie podobają mi się [H] [L]
5) konkurencja ma lepsze [G] [M]
6) niemal co miesiąc dajecie coś dobrego [O] [C] [D]
7) bywa różnie - zależy, co się trafi danego miecha [O] [C] [D]
8) gdyby nie to, nikt by nie kupił CDA [E] [G] [H] [L]
9) dawniej dawaliście lepsze gry [B] [L]
10) dlaczego jeszcze nie daliście... [tu: tytuł wymarzonej gry] [N] [D] [F] [H] [L]
11) tylko dla nich was kupuję [D] [E] [G] [H]
12) dajecie je tylko po to, by zwiększyć sprzedaż [I] [K]

VIII. Układ graficzny CDA

1) rozstrzelajcie tych, co składają CDA - to amatorzy! [A] [G] [H] [N]
2) komercha! [A] [G] [H] [I] [K]
3) nie podoba mi się, zmieńcie go [H] [L] [N]
4) booomba! [C]
5) uważam, że pismo [tu: tytuł] wygląda lepiej [M]
6) zrobiłbym lepszy [A] [G] [H]
7) nie przeszkadza w czytaniu, a przy okazji fajnie wygląda [O]
8) kiedyś CDA było ładniejsze [B] [L]
9) faaajny, tylko dajcie większe obrazki i mniej tekstu [D] [E]
10) żądam, by go zmienić! [F] [N]
11) brak tu powagi, za dużo kolorów - w sam raz dla dzieciaków [J]

IX. Ogólnie zawartość CDA

1) pasuje [O]



2) nie podoba mi się, zmieńcie to [F] [L] [N]
3) widać, że to pismo adresowane do dzieci [A] [G] [H] [J]
4) widać, że robicie wszystko, by sprzedać jak najwięcej egzemplarzy [G] [I] [K] [L]
5) widać, że pismo jest dla dystrybutorów, nie graczy [G] [I]
6) cudo! [C]
7) kiedyś bardziej mi pasowaliście [B]
8) amatorszczyzna, totalny groch z kapustą [A] [G] [H] [L]
9) zmieńcie to tak, by przypominało zawartość pisma [tu: tytuł] [M]
10) dajcie więcej pełnych wersji gier! [D] [N]
11) mniej tekstów i krótsze! [D] [E] [N]

X. Action Redaction

1) kiedyś było lepsze [B]
2) idealny przykład, jak olewacie czytelnika [F] [H] [J] [K] [L]
3) Smuggler się wygłupia, bo wie, że to zwiększa sprzedaż [G] [I] [K]
4) lubię je czytać... tak jak inne działy CDA [O]
5) AR rządzi! CDA rządzi! [C]
6) kącik dla lamerii [A] [H]
7) tylko małolaty to czytają [A] [H] [J]
8) nie czytam, za dużo tekstu [D] [E]
9) kącik pisany dla kasy [G] [I] [K]
10) idiota pisze dla idiotów [A] [G] [H] [J] [M]
11) w żadnym innym piśmie nikt tak bezczelnie nie robi z ludzi durniów! [H] [I] [J] [M] [K]
12) robicie ludziom wodę z mózgów [A] [H] [I] [J] [M]
13) żądam, by udzielać tam normalnych odpowiedzi! [F] [J] [N]

XI. Ten test...

1) jest tak samo durny jak całe CDA [A] [G] [H]
2) nie podoba mi się [A] [H] [L]
3) żałosne, po prostu żałosne [A] [G] [H] [J]
4) zamiast marnować miejsce na takie głupoty, dalibyście lepiej [tu: co to ma być] [D] [F] [J] [N]
5) tekst pod publiczkę [G] [I]
6) widocznie Smuggler potrzebuje kasy, jeśli to pisze [G] [I] [K]
7) w piśmie [tu: tytuł] takie brednie na pewno by się nie ukazały [M]
8) he, he, he - niezłe! [O]
9) ekstra!!! [C]
10) doczytałem do końca, ale wyników już chyba nie sprawdzę, bo nie chce mi się jeszcze tyle czytać [D] [E]
11) jest niepoważny i nieprofesjonalny [A] [F] [J] [N]
12) zrobilibyście lepiej jakiś test ze znajomości gier... [D] [F]
13) kiedyś nie dawaliście takich te(k)stów... i tamto CDA wolałem [B]

Kim jestem? (Naprawdę zastanów się, czy chcesz to wiedzieć? Możesz tego żałować!)

[A] Ekspert

"Buahahaha! Ale bzdury znów napisali w CDA! Widziałeś? Popatrz - oni uważają, że Fallout to cRPG, kiedy wszyscy wiedzą, że to miks RPG i przygodówki ze szczyptą bazylii. Widać, że pisał to ktoś, kto gry nie widział na oczy. A testy sprzętowe...? Oj, nie mogę. Wczoraj po lekturze działu śmiałem się trzy i pół godziny bez przerwy. Oni te wyniki chyba z kosmosu biorą - wcale nie zgadzają się z moimi. Zatem muszą być fałszywe. Zresztą pewnie nawet nie potrafią karty podłączyć... o, a tutaj literówka. Znaczy ortografii też nie znają. Co za łosie w tej redakcji siedzą, skąd oni ich wytrzasnęli?... ".

Ekspert wie WSZYSTKO. Ba, nie dość, że wszystko wie, to na dodatek wie LEPIEJ. Nie będzie się poniżał dyskutowaniem, przytaczaniem argumentów, udowadnianiem własnych czy choćby wysłuchiwaniem racji przeciwnika. Toż gdyby - nie daj Boże, dał się komuś przekonać, jego Autorytet Eksperta runąłby w gruzy. Zatem nie dyskutujemy z tobą, Ekspercie. Niewątpliwie masz rację. Tak, wiem: kupujesz/czytasz nas, żeby mieć się z czego śmiać. No to rżyj dalej - i ew. zastanów się, czemu my śmiejemy się z ciebie?

Typowa odzywka: ale bzdury tam napisali!
Typowa reakcja na nowe CDA: gorączkowe kartkowanie i okrzyk radości lub ulgi, gdy trafi się coś, czego można się czepić.

[B] Meteorolog

Odmiana Mękoły (patrz punkt [L]), ale w sumie całkiem sympatyczny. Dla niego najważniejszy jest KLIMAT. Wprawdzie nie za bardzo wie, na czym ten polega, ale da sobie obciąć jakąś istotną część ciała, że rzeczonego klimatu w CDA jest coraz mniej. Z rozrzewnieniem wspomina "dawne dobre czasy" (w zależności od stażu są to dni, gdy: a) [najmłodsi]: mieliśmy 200 stron i 2 CD i wydawało nas Future b) [średnio zaawansowani]: mieliśmy 150 stron, 2 CD i wydawało nas Silver Shark, c) [weterani]: gdy kosztowaliśmy ok. 100 000 zł, 1 CD i nie mieliśmy pudełek na CD. "Wteeeedy to, panie, było pismo, to były teksty, recenzje - nie to, co teraz". I trochę w tym racji - wtedy było inaczej. Ale nawet lekarze co jakiś czas zalecają zmianę klimatu. To ponoć zbawienne dla zdrowia i kondycji! Wiecie, jak niemiło wejść do pokoju, w którym się nie wietrzyło przez blisko 7 lat?

Typowa odzywka: CDA straciło klimat, to już nie to...
Typowa reakcja na nowe CDA: westchnienie, że to już nie to, co kiedyś (zwykle wydawane PRZED rozpoczęciem lektury nowego numeru).

[C] Fan

Uważa, że CDA jest "debest" - w Polsce, Europie, świecie (niepotrzebne skreślić). Wszystko w nim jest świetne, niektóre rzeczy fantastyczne, a w porywach nawet genialne.

Deklasujemy konkurencję, piszemy znakomite teksty, dołączamy rewelacyjne gry. Nie mamy słabych punktów. Kocha/lubi/uwielbia/czci. Wysyła listy/e-maile, w których pisze to, co czytaliście wyżej.

Doradzamy, czytelniku, odrobinkę więcej krytycyzmu - nie ma ludzi bez wad, nie ma pisma bez buraków. Bezkrytyczna akceptacja nie prowadzi do niczego dobrego. Mówi się, że miłość jest ślepa - ale ty nas nie kochaj, ty nas uważnie czytaj, chwaląc za to, co dobre, a ganiąc za to, co złe. Tylko w ten sposób będziemy w stanie ciągle się doskonalić. Pochwały jedynie rozleniwiają... (ale naturalnie jesteśmy ci wdzięczni za tak pochlebną opinię na nasz temat).

Typowa odzywka: CDA rządzi! CDA the best!
Typowa reakcja na nowe CDA: przyspieszone bicie serca, drżące ręce, błędne oczy i ślinotok.

[D] Gracz

CDA to dla niego CD-ki, dołączone do niepotrzebnie grubego i przez to drogiego pisma. (Okładki mogą być grube, bo się boks z CD lepiej trzyma.) Przede wszystkim patrzy na CD - interesują go gry, dema, może jakieś kąciki. Pismo naturalnie też czyta... ale to raczej z nudów niż dlatego, że go interesuje. Skoro już wydał kasę i na pismo, no to czyta, by się pieniądze nie zmarnowały. :) Ale głównie interesują go: instrukcja do gry, solucje, tipsy. Na Luzie, może czasem AR, ew. test karty, którą chce kupić, albo recenzja tej czy innej gry. Albo ten test. :)

Typowa odzywka: a co jest w pełnej wersji?
Typowa reakcja na nowe CDA: patrzy, co jest w pełnej wersji, i wydaje jęk radości lub rozczarowania w zależności od tytułu, jaki zobaczy.

[E] Oglądacz

Nie powiem, otwiera pismo... ale rzadko kiedy doczytuje dany tekst do końca, szczególnie gdy ten jest długi. Najpewniej wolałby, by recenzja miała stronę, no - góra dwie i aby było więcej dużych obrazków (z podpisami, byle nie za długimi). Czytanie raczej go męczy, niż daje satysfakcję. Jeśli ta tendencja nadal będzie się utrzymywała, ewoluuje w Gracza. Ale skoro czyta(sz) ten tekst, nie wszystko jeszcze stracone. Pamiętajcie, że czytanie rozwija, granie zaś co najwyżej relaksuje.

Typowa odzywka: wasze teksty są za długie...
Typowa reakcja na nowe CDA: oooo, ale fajna okładka!

[F] Roszczeniowiec

Niieeee no... znowu go oszukaliśmy. Te gierki są cienkie i stare. Dema żałosne i do tego nie takie, jakie ON by chciał. Czemu nie daliście jeszcze dema Duke Nukem Forever... oraz Max Payne'a w pełnych wersjach? 150 stron... phew, kiedyś było 200! A powinno być 300. I 4 CD. I co najmniej 3 pełne gry, z czego 2 to premiery. I powinny być pudełka, a do tego instrukcja na papierze czerpanym, w skórzanej oprawie. I plakat. Albo dwa. Teksty są głupie (a ten w szczególności!). I do tego spóźnione. Wczoraj na giełdzie kupił grę, a CDA jeszcze nie zamieściło jej recenzji! Dodatki są żałosne: powinny być co najmniej procesory albo choć joypady. Wszystkiego jest tu za mało. Chociaż nie - jest coś, czego jest za dużo: złotówek w cenie. "Obniżcie cenę, bo jak nie - przestanę was kupować!".

Typowa odzywka: dajcie, czemu nie dajecie, kiedy dacie...
Typowa reakcja na nowe CDA: usta w podkówkę - znowu go oszukali i nabrali, znowu nie ma tam wielu rzeczy, jakie powinny być! Buuuuu...

[G] Zazdrośnik

Bliski kuzyn Eksperta ([A]), lecz działa z nieco innych pobudek. Nie powie tego głośno, jednak... dławi go zazdrość. Być może sam o tym nie wie i będzie się oburzał, że wcale nie. Ale... żywi (podświadomie) żal, że to NAM płacą za granie. I że to my jesteśmy po lepszej stronie barykady, podczas gdy ON - wcale nie gorszy, a zapewne lepszy redaktor... gdyby tylko dać mu szansę - tkwi w anonimowym tłumie. Zatem dość obsesyjnie wyszukuje błędy w CDA, krytykuje oprawę wizualną, poziom tekstów itd. Natężenie krytyki znacząco wzrasta, gdy nie zobaczy w AR własnego listu albo w CDA jego teksty/recenzje itp. nie mają wzięcia i nie są drukowane.

Typowa odzywka: co za cieniasy tam piszą - CDA to amatorszczyzna, lamerstwo itd.
Typowa reakcja na nowe CDA: wyszukuje błędy i kręci z politowaniem głową, uśmiechając się radośnie.

[H] Mastah/Debeściak

Cóż za lamerskie pismo. Tworzone przez lamerów dla lamerów. Teksty są głupie, tzn. nie wyrażają opinii Masta-

ha - a jak wiadomo, tylko ON ma monopol na prawdę. Wszystko, co odbiega od jego zdania, jest lame i suxx.

Mastah to odmiana Eksperta, ale w przeciwieństwie do tamtego ma na głowie więcej żelu... i za lamerów uznaje osoby nie tylko z CDA, ale dodatkowo wszystkich wokół siebie. Mastah czyta CDA, aby utwierdzić się w przekonaniu, że nikt mu nie dorównuje. Zresztą nie chwali się tym, bo lektura CDA jest poniżej jego godności. Stąd kiedy pisze list, tłumaczy się zwykle, że to np. młodszy brat nas kupuje albo u kumpla przeglądał czy w śmietniku znalazł przypadkiem itd. Mastah nie gra też w nasze gry - bo za stare i cienkie, a poza tym granie to lamerstwo. Liczy się tylko hack - a tu, Mastah jest debeściakiem!!! Wczoraj "zhaczył" Pentagon i Biały Dom, jutro rozwali Kreml i Krzemową Dolinę, a pojutrze oskubie Gatesa z całej kasy. Naturalnie rozgłasza to wszem i wobec każdemu, kogo napotka - jak na hakera przystało. (Cecha charakterystyczna: Mastah poproszony do komputera, by pokazał, co potrafi, zwykle przypomina sobie, że ma ważne spotkanie ze specjalistami np. z NASA albo randkę co najmniej z Kate Moss, i zmywa się pospiesznie.)

Typowa odzywka: (##!) ale lamerstwo!
Typowa reakcja na nowe CDA: kupuje, szybko chowa, by nikt nie widział, czyta, gdy nikt go nie obserwuje (w kibelku?) i pisze list; a ten zaczyna się od słów: "przypadkiem trafiłem na waszą "wspaniałą" gazetę w śmieciach u kumpla, którego młodszy brat was kupuje. Przeczytałem i...".

[I] X-File Man

Nie rozumie, czemu ludzie kupują to (i każde inne) pismo. Toż to wiadomo, że wszystkie oceny są sponsorowane przez dystrybutorów, a wyniki testów sprzętowych zależą od tego, kto zapłaci więcej. Redakcje żyją z dystrybucji pirackiego softu, redaktorzy zapychają półki domowe legalnymi grami wyniesionymi z redakcji (ew. sprzedają je na giełdzie), a w kompach huczą PIV 2 GHz i GF-5... lekką rączką podarowane przez dystrybutorów sprzętu za przychylne traktowanie w testach. Nie jest też wykluczone, że redakcje to tylko przykrywka dla agencji towarzyskich/dilerów narkotyków/pralnie kasy dla mafii. X-File Man kupuje CDA (i każde inne branżowe pismo), by jego lekturą utwierdzać się w przekonaniu, że spisek istnieje i zatacza coraz większe kręgi. Pozytywna recenzja to dowód, że autor wziął w łapę od tego, kto grę rozpowszechnia; negatywna recenzja świadczy, że konkurencyjny dystrybutor zapłacił więcej - za "zniszczenie gry". Poza tym redaktorzy piorą mózgi czytelników, propagują tolerancję i relatywizm moralny tudzież pornografię.

Typowa odzywka: — [nic nie mówi, bo usta mu wykrzywia pogarda dla sprzedawczyków].

Typowa reakcja na nowe CDA: w zdumieniu kręci głową, że ci głupi ludzie nadal to kupują i pozwalają nabierać się na nasze tanie sztuczki oraz nie dostrzegają tego, co widzi on...

[J] Starzec

Odmiana Mastaha [H] - fakt, że nieco sympatyczniejsza. Powodem do dumy nie jest u niego posiadana wiedza, a... wiek. Starzec patrzy bowiem na świat z niebotycznej wysokości swoich x lat (gdzie x to zwykle liczba z przedziału 13-22). Jest już dorosły, poważny i niezmiernie go drażni, gdy inni zachowują się "niedorośle" i niepoważnie. Toż to nie wypada! Stąd wszystko, co nie jest dorosłe i poważne - choć powinno - budzi jego agresję. Jak można żartować w AR? I jak puścić dowcip czy aluzję w recenzji? Jak można NIE pisać recenzji niczym nekrologu?

"Te teksty są pisane dla gówniarzy w wieku Y" [gdzie Y = [x-2] (zdaniem Starców z przedziału lat 13-14) i [x-5] dla przedziału (15-22)], co tym samym oznacza, że MUSZĄ być badziewne. Bo wiadomo, że dla takich 10-15-letnich dzieciaków pisze się głupio i prosto, inaczej tego nie pojmą. W tym piśmie nie ma Powagi i Godności. (A jak wiadomo, pisanie o grach wymaga POWAGI.) Ale czego wymagać od autorów, którzy mają po 10 lat, więcej na pewno nie...

Typowa odzywka: te teksty są niepoważne/pisane dla dzieciaków!
Typowa reakcja na nowe CDA: marszczy nos na widok okładki, która - jego zdaniem - w sam raz pasuje do "Misia" czy innego "Guliwera", a nie do Poważnego Pisma.

[K] Antykomercjusz

CDA czyta albo z konieczności (bo inne pisma są jeszcze gorsze), albo z jakichś dziwnych i zdaje się masochistycznych pobudek. Mamrocze przy tym nieustannie "ale komercja (superkomercja) - Jezu, oni dla pieniędzy zrobią wszystko" itd. Dowodem na komercję jest zarówno to, że np. przybywa stron ("chcą więcej zarobić, dranie!"), jak i to, że ich ubywa ("idą na łatwiznę, cieniasy"). Tak gruba okładka ("komercyjny chwyt, dobry na wieśniaków!"), jak i cienka okładka ("oszczędzają, na czym się da, by zgarnąć więcej kasy!"); dowodzą, że lecimy wyłącznie na 'cash'. Zaś koronnym dowodem na komercję jest to, że... zarabiamy pieniądze, pisząc teksty i wydając pismo (czyli pracujemy), zamiast robić to DLA IDEI, czyli za darmo (ew. dopłacać do interesu).

Osobnik ten czuje się lepszy i gardzi tymi, którzy upadli tak nisko, że robią coś za pieniądze (a także trochę tymi, którzy tego nie dostrzegają albo akceptują to). To tak przyjemne uczucie, że co miesiąc sępi od rodziców kolejne 20 zł na CDA, aby napawać się własną moralną wyższością. Bo naturalnie kalać rączek jakąkolwiek pracą nie będzie. (No, może poza jakimś handelkiem piratami między kumplami - ale takim niekomercyjnym! On nie zarabia, tylko przełamuje monopol dystrybutorów!) :)

Typowa odzywka: (...) aaale komercha! Za dużo reklam! Wy to robicie dla kasy!
Typowa reakcja na nowe CDA: grymas pogardy nad coraz większym moralnym upadkiem pisma i redakcji.

[L] Mękoła, zwany też Stękaczem lub Marudą

Mutant - krzyżówka Mastaha, Eksperta i Roszczeniowca (z możliwymi wpływami innych odmian czytelnika, w tym także tych pozytywnych). W sumie to czyta CDA, często nawet dość starannie - i nawet mu się czasem coś podoba - ale przy tym głównie narzeka. Właściwie nie wie, na co. Tzn. wie, że COŚ jest nie tak, ale nie bardzo potrafi sprecyzować - CO. Chciałby szczerze, aby pismo było lepsze, ale tak naprawdę nie umie precyzyjnie wskazać, co mu się w nim nie podoba. Zatem jeśli już krytykuje - to w stylu "okładka jest do niczego, zmieńcie to" albo "poprawcie CD-ka" itd. Wbrew pozorom mogą z niego być ludzie - albo taborety. :) Zależy to wyłącznie od niego samego. Mękoła nie wie, czego chce, ale będzie marudził, że tego nie dostaje. :)

Typowa odzywka: to jest do niczego, zmieńcie to.
Typowa reakcja na nowe CDA: kupuje i wzdychając ciężko; potem czyta, zwykle krzywiąc się przy tym boleśnie...

[M] Antyfan

Specyficzna i niezbyt często spotykana odmiana Mękoły [L]. Miłośnik konkurencyjnego pisma. Kupuje (*) CDA głównie po to, by utwierdzać się w przekonaniu, że jesteśmy do niczego - w przeciwieństwie do pisma, jakie lubi. Wszystko, co robi pismo X, jest dobre, a CDA - złe. Jeśli przypadkiem zrobimy to samo, co Ulubione Pismo (ale później), antyfan z satysfakcją stwierdza "ale plagiat!". Jeśli zaś dane pismo X po jakimś czasie zrobi to samo, co my, wtedy... i tak winne jest CDA - popełniło bowiem bezczelny "plagiat wyprzedzający", np. wykradłszy pomysły z komputerów konkurencyjnej redakcji! :) Jeżeli CDA robi coś zupełnie innego niż Ukochane Pismo, wówczas jest do niczego, bo nie ma w nim tego, co w Ulubionym Tytule. A już dnem do sześcianu jest AR. Nie dość, że nie ma tego w Ulubionym Piśmie (ono nigdy się nie poniży do publikacji tak głupich listów, które udowadniają, że czytają nas sami debile), to na dodatek są tam chamskie odpowiedzi i brak szacunku dla czytelnika. Fujjj!

(*) ale podobnie jak Mastah, za skarby się do tego nie przyzna - też znajduje CDA w śmieciach, przegląda u kumpla, który naturalnie kupuje nas wyłącznie dla pełnych wersji (trzeba się jakoś wytłumaczyć z kumpla-idioty) :) itd.

Typowa odzywka: CDA?! Ta kaszana?! Ten "szit"! Do ręki bym tego nie wziął - no, chyba by użyć zamiast papieru toaletowego itd.
Typowa reakcja na nowe CDA: na początek pogardliwy grymas, potem dogłębna lektura, na koniec narzekania, że toto jest niepodobne do Ulubionego Pisma. I CHAMSKIE na dodatek.

[N] Sponsor

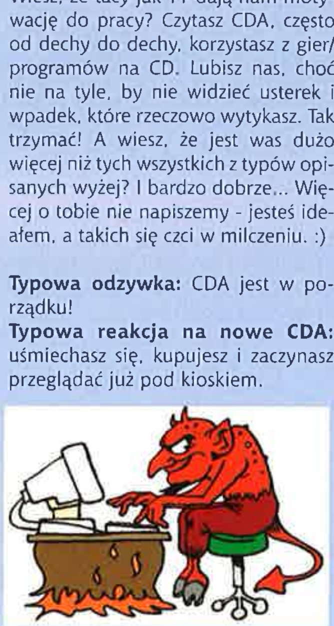
Agresywna krzyżówka Mękoły i Roszczeniowca, z wyczuwalnymi wpływami Mastaha. Człowiek, który uważa, że wydawszy te +\- 20 zł na CDA, nabywa praw wydawcy. A nawet - w porywach - boga. To ON jest w końcu naszym sponsorem, to z JEGO pieniędzy płacą nam pensje. A zatem - może nas traktować jak własność, czyli opier...ać, rozstawiać po kątach, rozkazywać, rządzić, grozić i szantażować "a jak tego nie zrobicie, to was więcej nie kupię i jeszcze kumpli do tego namówię". Argumenty, że po zapłaceniu 20 zł za bilet do kina nie może zaraz czuć się producentem, żądając np. odmiennego zakończenia oglądanego filmu - bo płaci tak naprawdę za możliwość obejrzenia efektów czyjejś pracy - traktuje z oburzeniem jako przejaw bezczelności i braku szacunku dla czytelnika. Płaci - więc się domaga wszystkiego, co mu do głowy wpadnie, a naszym psim obowiązkiem jest zaspokoić wszelkie JEGO żądania! Ot, co!

Typowa odzywka: żądam/domagam się, by... (i jak tego nie zrobicie, przestanę was kupować!).
Typowa reakcja na nowe CDA: czyta/ogląda/gra, po czym pisze/dzwoni/mailuje z wielkimi pretensjami.

[O] Czytelnik

Facet, wiesz, że jesteś skarbem? Wiesz, że to dla CIEBIE tworzymy to pismo? Wiesz, że tacy jak TY dają nam motywację do pracy? Czytasz CDA, często od dechy do dechy, korzystasz z gier/programów na CD. Lubisz nas, choć nie na tyle, by nie widzieć usterek i wpadek, które rzeczowo wytykasz. Tak trzymać! A wiesz, że jest was dużo więcej niż tych wszystkich z typów opisanych wyżej? I bardzo dobrze... Więcej o tobie nie napiszemy - jesteś ideałem, a takich się czci w milczeniu. :)

Typowa odzywka: CDA jest w porządku!
Typowa reakcja na nowe CDA: uśmiechasz się, kupujesz i zaczynasz przeglądać już pod kioskiem.





Włóż płytę CD z grą Incoming Forces do napędu CD-ROM/DVD. Program instalacyjny uruchomi się automatycznie. Jeżeli w twoim systemie funkcja Autostart jest wyłączona i nie pojawia się okno programu instalacyjnego, z menu Start systemu Windows wybierz polecenie Uruchom i w oknie poleceń wpisz: #:\setup.exe, gdzie # to litera oznaczająca napęd CD-ROM/DVD, w którym znajduje się płyta z grą.

EKRAN STARTOWY

Ekran startowy pojawiający się po uruchomieniu programu pozwala rozpocząć rozgrywkę oraz zmienić opcje konfiguracyjne. Oto lista funkcji dostępnych z ekranu startowego:

Play - naciśnij ten przycisk, by rozpocząć rozgrywkę

Setup - po kliknięciu przycisku Setup możesz dokonać zmian konfiguracyjnych jeszcze przed rozpoczęciem rozgrywki

View Readme - ten przycisk otwiera plik pomocy w grze Incoming Forces; w pliku tym znajdziesz wiele cennych wskazówek dotyczących konfiguracji, rozwiązywania problemów oraz samej rozgrywki

Uninstall - kliknij, jeśli chcesz usunąć grę Incoming Forces z dysku twardego komputera; kolejno wykonuj polecenia wyświetlane na ekranie, aby usunąć wszystkie pliki gry

Quit - przycisk ten służy do zamykania ekranu startowego bez uruchamiania gry; po jego kliknięciu powrócisz do systemu Windows

MENU GŁÓWNE

Start Game - użyj tej opcji, by rozpocząć grę w trybie dla jednego gracza

Tutorial - ta opcja pozwala uruchomić misje treningowe

Multiplayer - ten przycisk służy do uruchamiania gry w trybie dla wielu graczy; możesz założyć własny serwer gry lub połączyć się z jednym z dostępnych serwerów

Options - w menu opcji możesz dopasować tryby wyświetlania oraz zmienić ustawienia audio; tu, masz także możliwość przedefiniowania klawiszy sterowania grą oraz ustawienia poziomu trudności

High Scores - przycisk otwiera ekran wyników gry Incoming Forces i rejestruje rekordowe wartości punktów uzyskanych w każdej z dostępnych misji

Exit Game - kliknij, by przerwać bieżącą rozgrywkę, zamknąć grę i powrócić do systemu Windows

EKRAN WYBORU MISJI

Po kliknięciu przycisku Start Game w głównym menu gry zostaniesz przeniesiony do ekranu wyboru misji. Tutaj możesz wybrać jedną z dostępnych misji bojowych. Podczas pierwszego uruchomienia gry będziesz miał dostęp jedynie do pierwszej misji - kolejne będą odblokowywane sukcesywnie w miarę postępów w grze.

Tutorial - na tym ekranie możesz wybrać misje podstawowe lub zaawansowane, które pomogą ci zapoznać się z najważniejszymi umiejętnościami i funkcjami rozgrywki. Aby odblokować dostęp do zawansowanych misji treningowych, najpierw musisz ukończyć szkolenie w podstawowym zakresie.

Multiplayer - opcja pozwala na rozpoczęcie rozgrywki w trybie wieloosobowym. Możesz założyć własny serwer lub połączyć się z jednym z już dostępnych.

Options - ekran ustawień oferuje dostęp do kilku opcji konfiguracyjnych:

Graphic Options - menu służy, by dopasować ustawienia wyświetlania; oto dostępne opcje:

View Distance - suwak ten pozwala ustalić widzialny obszar terenu - obiekty poza tak określonym dystansem będą zamglone

Detail Level - tym suwakiem możesz dopasować ilość szczegółów widocznych na obiektach trójwymiarowych

Particles - pozwala ustalić liczbę cząsteczek używanych do przedstawiania wybuchów i innych specjalnych efektów graficznych

Pixel Shaders - opcja służy do włączania obsługi sprzętowego cieniowania punktów (tylko dla kart obsługujących funkcję pixel-shading)

Reflections - pozwala włączyć efekt odbić lustrzanych (opcja dostępna przy włączonej obsłudze sprzętowego cieniowania punktów)

Projected Shadows - włącza wyświetlanie cieni rzucanych przez jednostki bojowe

Accept Changes - zatwierdza wprowadzone zmiany i pozwala wrócić do poprzedniego menu

Back - przycisk oznaczony strzałką "w lewo" pozwala wrócić do poprzedniego menu bez zatwierdzania wprowadzonych zmian

Customise Controls - na tym ekranie możesz przedefiniować ustawienie klawiszy sterujących grą

W każdej z sekcji możesz przedefiniować dowolną funkcję przez podświetlenie jej nazwy i naciśnięcie klawisza ENTER lub kliknięcie myszką. Teraz wystarczy nacisnąć nowy klawisz, skrót klawiaturowy lub przycisk kontrolera, jaki chcesz przypisać wybranej funkcji. Opcja Restore Defaults pozwala przywrócić domyślne ustawienia wszystkich poleceń oraz funkcji. Accept Changes zatwierdza wprowadzone zmiany i pozwala wrócić do poprzedniego menu. Przycisk oznaczony strzałką "w lewo" - powrót do poprzedniego menu bez zatwierdzania wprowadzonych zmian.

Controller Setup - ta sekcja pozwala na dopasowanie ustawień kontrolera gier

Difficulty - wybór poziomu trudności (Easy, Medium, Hard)

Multiplayer - dostosowanie ustawień trybu wieloosobowego

SKRZYDŁOWI I JEDNOSTKI WSPARCIA

W niektórych misjach będziesz miał do dyspozycji jedną lub kilka jednostek wsparcia. Jeśli w danej misji masz możliwość korzystania z pomocy skrzydłowych, fakt ten jest sygnalizowany ikoną po prawej stronie HUD-a. Ikona informuje, czy skrzydłowi udzielają wsparcia z powietrza, czy z ziemi oraz o tym, ile jednostek wsparcia masz do dyspozycji. Aby wydać rozkaz jednostkom wsparcia, naciśnij klawisz rozkazów dla skrzydłowych (domyślnie R). Z listy dostępnych skrzydeł



wybierz to, któremu chcesz wydać rozkaz, wciskając odpowiadający mu klawisz numeryczny. Na ekranie pojawi się lista dostępnych rozkazów - wybierz ten, który chcesz wydać, ponownie wciskając odpowiedni klawisz numeryczny. Poniżej znajdziesz opis dostępnych rozkazów.

FORMUJ NA SKRZYDLE (Form on my wing) - ten rozkaz służy do formowania eskadry bojowej za twoim statkiem

DO PUNKTU NAWIGACYJNEGO (Go to my waypoint) - po wydaniu tego polecenia wybrane skrzydło podąży w kierunku aktualnie wybranego punktu nawigacyjnego

ATAKUJ MÓJ CEL (Attack my target) - po wydaniu tego rozkazu jednostki wsparcia zaatakują obiekt, do którego oddałeś ostatni strzał

PRZEWAGA W POWIETRZU (Air superiority) - po wydaniu tego polecenia wybrane skrzydło będzie automatycznie atakować wszystkie wrogie jednostki powietrzne na danym obszarze

CELE NAZIEMNE (Ground attack) - po wydaniu tego polecenia wybrane skrzydło będzie automatycznie atakować wszystkie wrogie budynki i jednostki naziemne

HUD

Kokpit przezierny HUD (Head up display) jest specjalnym wyświetlaczem bojowym dostarczającym wszelkich informacji niezbędnych w toku działań bojowych. Radar w prawym górnym rogu podaje lokalizację wszystkich jednostek w zasięgu. Zielone punkty oznaczają jednostki sprzymierzone, czerwone - pojazdy wroga. Punkty nawigacyjne oznaczane są na radarze kolorem niebieskim. Po lewej od kółka celowniczego znajduje się wskaźnik wysokościomierza - sygnalizuje on odległość twojej jednostki od ziemi. Kwadrat obok wskaźnika to sygnalizator namierzania. Błysk wskaźnika oznacza, że twój pojazd został namierzony przez pocisk zdalnie kierowany. Na prawo od celownika zlokalizowano dwa pionowe wskaźniki - pierwszy - paliwa, drugi - aktualnej prędkości.



W lewym górnym rogu HUD-a znajduje się wyświetlacz komunikacyjny. Gdy otrzymasz komunikat, jego źródło zostanie przedstawione na wyświetlaczu. W lewym dolnym rogu znajdziesz schematyczny obraz twojego pojazdu. Wskaźniki wokół schematu informują o bieżącym poziomie osłon energetycznych. Uszkodzenia kadłuba sygnalizowane są przez pojawienie się na wyświetlaczu linii celownika. Obserwuj je uważnie - jeśli spotkają się w środku, twój pojazd zostanie zniszczony.

Gdy wrogi cel znajdzie się w zasięgu twoich systemów namierzania, jego schemat pojawi się w prawym dolnym rogu HUD-a. Ten schemat także wyposażono we wskaźnik informujący o stanie osłon energetycznych. Czerwona strzałka pojawiająca się na okręgu nawigacyjnym wokół celownika wskazuje kierunek, w jakim powinieneś szukać najbliższego celu. Kiedy cel znajdzie się w twoim polu widzenia, jego pozycja będzie oznaczona kwadratem celownika. Niebieska strzałka na okręgu wskazuje kurs na aktualnie wybrany punkt nawigacyjny.

Kiedy wroga jednostka znajdzie się w zasięgu strzału, pod kwadratem celownika pojawią się wskaźniki informujące o stanie jej osłon oraz kadłuba. Gdy kwadrat celownika rozbłyśnie na czerwono, oznacza to, że możesz oddać celny strzał w kierunku wroga. Jeżeli twój pojazd wyposażono w rakiety zdalnie naprowadzane na cel, np. pociski Star Strike, musisz czekać, aż kwadrat celownika zmieni się na czerwony, by namierzyć cel i zalokować pocisk.

HUD czołgu różni się nieco od wyświetlaczy jednostek powietrznych. Kwadrat celownika jest ruchomy - by uwzględnić możliwość ruchu wieżyczki. Po prawej stronie HUD-a znajduje się wskaźnik prędkościomierza.

Także wieżyczki mają ruchomy kwadrat celownika. Z racji własnych ograniczeń nie mają one na HUDzie wskaźników nawigacji do najbliższego punktu ani wyświetlacza prędkości.

PRZEZBRAJANIE

Pilotując jednostkę powietrzną, w każdej chwili możesz wrócić do najbliższej bazy celem przezbrojenia lub odnowienia osłon. Aby znaleźć najbliższą bazę, naciskaj klawisz punktów nawigacyjnych, aż podświetlony zostanie punkt Refit Base. By skorzystać z bazy, zatrzymaj statek nad budynkiem i czekaj na rozpoczęcie automatycznej procedury dokowania. W bazie uzupełniasz także paliwo i pobierasz amunicję do broni pomocniczej.

Uwaga! Pojazdy naziemne nie mogą korzystać z baz.

ZAPIS STANU GRY PODCZAS MISJI

W trakcie misji nie możesz zapisywać stanu gry. W każdej z nich jednak masz możliwość skorzystania z punktów zapisu rozmieszczanych między ważniejszymi etapami walk. Gdy miniesz jeden z takich punktów, na ekranie pojawi się stosowny komunikat. Jeżeli stracisz statek w walce, będziesz mógł wybrać z menu opcję Continue Game, by kontynuować misję od ostatniego punktu zapisu, tracąc jednak cały dotychczasowy wynik. Jeżeli zależy ci na rekordowym wyniku, będziesz musiał rozpocząć misję od nowa.



KLAWISZOLOGIA

Jednostki powietrzne

Przyspieszenie	W
Hamowanie	S
Ster w lewo	A
Ster w prawo	D
Ster w górę	E
Ster w dół	Q
Zakręt w lewo	Z
Zakręt w prawo	X
Strzał z broni podstawowej	przycisk 1 (myszka)
Strzał z broni pomocniczej	przycisk 2 (myszka)
Sterowanie kierunkiem lotu	myszka

Jednostki naziemne

Przyspieszenie	W
Hamowanie	S
Skręt w lewo	A
Skręt w prawo	D
Strafe w lewo	Q
Strafe w prawo	E
Sterowanie celownikiem	myszka
Strzał z broni podstawowej	przycisk 1 (myszka)
Strzał z broni pomocniczej	przycisk 2 (myszka)

Wieżyczki

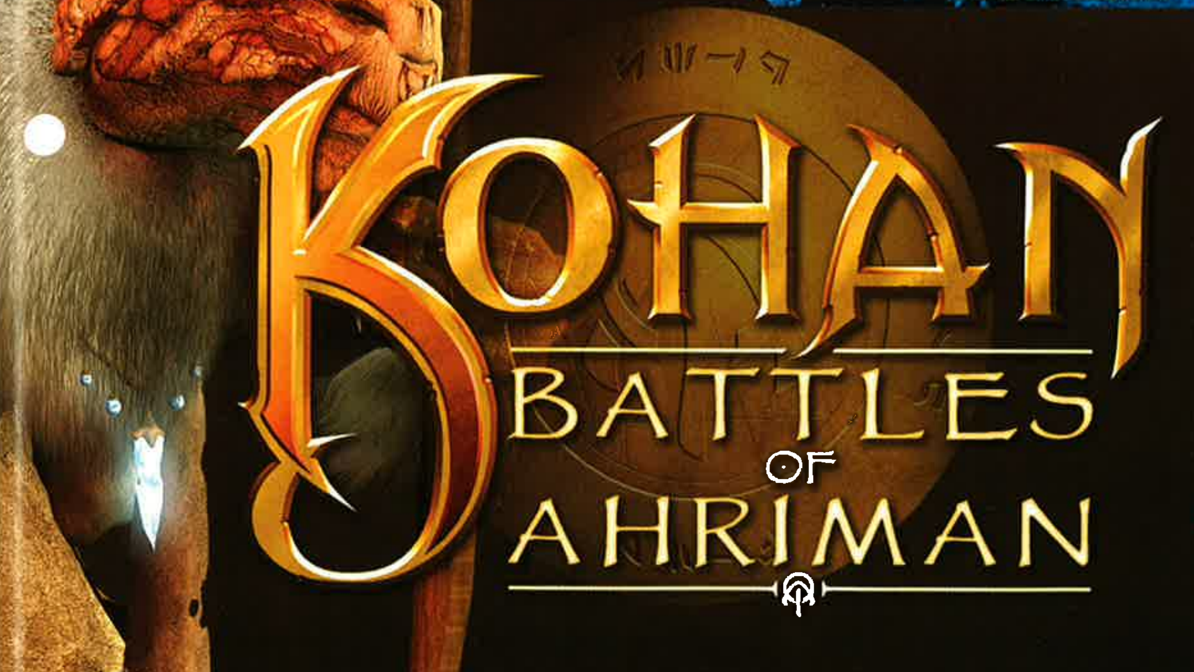
Obrót w lewo	A
Obrót w prawo	D
Lufa w górę	W
Lufa w dół	S
Sterowanie celownikiem	myszka
Strzał z broni podstawowej	przycisk 1 (myszka)
Strzał z broni pomocniczej	przycisk 2 (myszka)

Ogólne

Zmiana pojazdu	T
Zmiana trybu	M
Poprzedni rozkaz	Y
Rozkazy dla skrzydłowego	R
Autopoziomowanie wł./wył.	L
Następny punkt nawigacyjny	G
Poprzedni punkt nawigacyjny	F
Wyświetl więcej elementów HUD	=
Wyświetl mniej elementów HUD	-
Chat	C
Chat w zespole	V
Zmiana widoku	1-6
Menu gry	ESC



Czyż to nie ułatwia życia?



Kohan: Battles of Ahriman

WYMAGANIA SYSTEMOWE
Minimalne: Pentium II (lub odpowiednik) 233 MHz, 64 MB RAM, 600 MB miejsca na dysku, Windows 9x/ME/2000, myszka, CD-ROM x6, karta graficzna zgodna z DirectX 7.0, 4 MB VRAM, karta graficzna i monitor obsługujące rozdzielczość 1024 x 768 z 16-bitową paletą barw łącze internetowe (min. modem 56K) lub LAN do gry wieloosobowej

UWAGA! GRA URUCHAMIA SIĘ W ROZDZIELCZOŚCI CO NAJMNIEJ 1024 X 768. Przed jej pierwszym odpaleniem, uruchomcie program "Test graphic" z paska zadań.

Kohan: Battles of Ahriman to gra strategiczna czasu rzeczywistego, której akcja rozgrywa się w świecie fantasy. Jako przedstawiciel Kohan - starożytnej rasy, której niedobitki ostały się pośród kataklizmów i pogromów targających twoim światem, masz za zadanie zgromadzić siły i środki, by odeprzeć atak wrogich mocy. Te dążą do opanowania świata. Twoja misja to przywrócić mu pokój. W toku kampanii będziesz zdobywał nowe umiejętności i rozwijał potęgę armii. Czy opowiesz się za mocami Stwórcy, czy też staniesz po stronie Mroku - to twoja decyzja.

INSTALACJA

Przed instalacją zalecamy, by zapoznać się z treścią pliku readme.txt zamieszczonego na płycie z grą. Plik ten zawiera najbardziej aktualne informacje i wskazówki dotyczące rozwiązywania problemów sprzętowych. Plik można także otworzyć z poziomu menu instalacyjnego gry.

Aby rozpocząć grę, musisz zainstalować Kohan: Battles of Ahriman na dysku twardym. Włóż płytę z grą do napędu CD-ROM i kliknij przycisk Install na ekranie powitalnym. Jeśli ekran instalacyjny nie pojawia się automatycznie po włożeniu płyty do napędu, uruchom instalację, dwukrotnie klikając plik setup.exe umieszczony w katalogu głównym płyty z grą.

PROBLEMY?

Przed instalacją upewnij się, czy twój system spełnia minimalne wymagania, zamknij wszystkie programy działające w tle i zapoznaj się z dokumentacją gry.

Jeśli po zakończeniu instalacji gra nie uruchamia się, wykonaj następujące kroki:

- zainstaluj najnowsze sterowniki kart graficznej i dźwiękowej
- przeinstaluj DirectX 7.0 lub zainstaluj nowszy
- zainstaluj wszystkie dostępne łatki (patches) do gry
- zamknij wszystkie programy i procesy działające w tle, by przyspieszyć działanie gry
- zajrzyj do pliku readme.txt umieszczone na płycie CD z grą

URUCHAMIANIE GRY

Upewnij się, że płyta CD z grą jest w napędzie CD-ROM. Kliknij przycisk Start, wybierz Programy=>Strategy First. Kliknij ikonę Kohan: Battles of Ahriman.

GŁÓWNE MENU

Campaign - rozpoczęcie nowej gry w trybie kampanii lub załadowanie zapisanej gry

Custom Scenario - uruchomienie scenariusza; możesz wybrać mapę, określić warunki zwycięstwa i rozpocząć rozgrywkę przeciwko graczom sterowanym komputerowo

Multiplayer - uruchomienie sesji w trybie wieloosobowym lub dołączanie do istniejącej sesji; możesz grać na serwerach internetowych lub w sieci LAN

Options - otwiera ekran opcji i ustawień gry

Editor - otwiera okno edytora misji służące do projektowania map, jednostek i budynków dostępnych w trybie scenariusza

View Films - pozwala obejrzeć animacje z zaliczonych misji w trybie kampanii

Credits - pozwala zapoznać się z listą osób zaangażowanych w pracę nad grą Kohan: Battles of Ahriman

Exit: zamyka grę i wraca do systemu Windows

TRYB KAMPANII

W trybie kampanii gracz ma do dyspozycji serię powiązanych ze sobą i z uprzednio zdefiniowanymi celami misji oraz warunki zwycięstwa. Podczas pierwszego uruchomienia trybu kampanii musisz stworzyć nową postać, podając jej nazwę w oknie dialogowym. Jeżeli chcesz kontynuować rozgrywkę, wybierz odpowiednią postać. Na ekranie kampanii przedstawiającym mapę całego obszaru świata Kohan wybierz lokację oznaczoną żółtą ikoną.

Po rozpoczęciu rozgrywki w trybie kampanii możesz wybrać poziom trudności. Dostępne są trzy poziomy: Easy, Medium i Hard. Można je zmieniać w dowolnej chwili, wybierając odpowiednie polecenie w opcjach głównego menu.

Kliknij Play, by rozpocząć rozgrywkę. Po rozpoczęciu gry ujrzysz ekran z opisem zadań i celów bieżącej misji. Kliknij Continue, by przejść do głównego ekranu gry oraz rozpocząć misję.

ROZGRYWKA

Kohan: Battles of Ahriman zawiera kilka nowatorskich rozwiązań, których nie znajdziesz w innych grach gatunku RTS. Opisujemy je poniżej.

STREFY

Strefy są podstawowym elementem wpływającym na rozgrywkę - korzystasz z nich, by oddziaływać na otoczenie, eksplorować świat gry oraz definiować taktykę działań ekonomicznych i militarnych. W grze spotkasz pięć rodzajów stref:

Strefa kontroli (ZOC) - obejmuje obszar patrolowany przez twoje drużyny. Gdy strefy kontroli antagonistycznych jednostek zachodzą na siebie, dochodzi do starcia zbrojnego. Zwycięstwa w potyczce powiększa twoją strefę kontroli, przegrane - redukuje ją. Kształt ZOC zależy od typu formacji.

Strefa wykrywania (ZOD) - obejmuje obszar pozostający pod obserwacją twoich jednostek zwiadowczych. Jej kształt zależy od typu formacji.

Strefa zaludnienia (ZOP) - otacza każdą z osad i obejmuje obszar znacznie większy od ZOD danej osady. Dlatego też wrogie jednostki mogą wykryć lokalizację twojej osady, nie będąc zauważonymi przez twoje jednostki. Nowej osady nie można zbudować w obrębie ZOP istniejącej osady.

Strefa dostaw (ZOS) - każda osada i strażnica mają własną strefę dostaw. ZOS określa teren, który może być objęty dostawami. Aby skutecznie wydobywać surowce, każda kopalnia musi się znajdować w obrębie ZOS. Kiedy brakuje dostaw, sztandar drużyny lub kopalnia błyska na biało. Dostawy zostaną automatycznie wznowione, gdy ZOC jednostki pokryje się z ZOS-em twojej osady lub strażnicy. Pozostawanie poza strefą dostaw nie wpływa na działanie jednostki, chyba że uniemożliwia zapłatę należnego 'upkeepu'. W takim przypadku skład jednostki będzie stopniowo malał. Siły jednostki zostaną odnowione z chwilą, gdy znajdzie się w obrębie przyjaznej strefy dostaw.

Strefa obrony (ZOG) - wszystkie budynki obsadzono strażą, a wszystkie drużyny mają strefę obrony. ZOG określa obszar, jaki ma być chroniony przed wpływem wrogich sił. Jeżeli ZOC wrogiej jednostki nachodzi na ZOG twojego budynku, konsekwencje są następujące:

- Budynek jest pod oblężeniem. Oznacza to, że nie możesz go zdemontować ani rekrutować w nim nowych jednostek.
- Strefa dostaw oblężonego budynku jest zablokowana.
- Oblężony budynek wysyła straże w celu eliminacji zagrożenia.

ZOG drużyny pokrywa się z jej ZOD-em - w przypadku budynków jest znacznie mniejszy.

STEROWANIE DRUŻYNĄ

Aby przemieścić drużynę, zaznacz ją klikając jej sztandar, a następnie kliknij ikonę ruchu u dołu ekranu. Wskaż kursorem miejsce, do którego chcesz przemieścić drużynę - i zatwierdź rozkaz kliknięciem. Drużyna automatycznie przemieści się we wskazane miejsce. Możesz także zaznaczyć drużynę i wskazać jej cel, klikając prawym przyciskiem myszy. By wyznaczyć punkty marszruty (maksymalnie 20), wciskaj Shift i klikaj prawym przyciskiem jednocześnie - drużyna będzie się przemieszczała kolejno między wyznaczonymi punktami. Aby zatrzymać drużynę, kliknij ikonę Stop. Drużyny mogą się poruszać w czterech rodzajach formacji.

REGIMENTY

Grupujesz drużyny w większe formacje bojowe, zwane regimentami - aby utworzyć taki, zaznaczasz drużyny przeciągając kursorem, po czym wciskasz Ctrl - # (# - cyfra od 0 do 9). Przypisana cyfra będzie wyświetlana obok sztandaru drużyny. U dołu ekranu podawane są informacje o składzie aktualnie zaznaczonego regimentu.

Jeżeli wszystkie drużyny w obrębie regimentu mają ten sam szyk, będzie on obowiązywał dla całego regimentu - jego ruchy będą się odbywały w wybranym szyku. Jeśli szyki poszczególnych drużyn różnią się, każda z nich będzie się poruszała własnym, zajmując docelowo tę samą pozycję w obrębie formacji.

By utrzymać szyk bojowy w regimencie, ustaw drużyny w właściwych miejscach, kliknij przycisk Lock Formation, a następnie wskaż kierunek formacji bojowej.

REKRUTACJA

W celu rekrutowania nowej drużyny, kliknij ikonę Recruit. Każda jednostka reprezentowana na ekranie oddzielnym elementem jest w istocie drużyną złożoną z kilkudziesięciu jednostek. Przykładowo - postać żołnierza piechoty widoczna na ekranie jest drużyną złożoną z 50 wojów. Drużyna bohatera reprezentowana jest przez dowódcę i jego otoczenie. W drużynie bohatera może znaleźć się jeden kapitan, 4 żołnierzy piechoty i opcjonalnie dwie jednostki wsparcia. Możesz kontrolować całą drużynę - nad poszczególnymi członkami jej składu osobowego nie masz kontroli.



Statystykę drużyny tworzy się na bazie stanu zdrowia żołnierzy piechoty, natomiast kapitan (bohater) i jednostki wsparcia mogą wpływać na skuteczność drużyny przez system bonusów.

Kiedy żołnierze w drużynie polegną w boju, jej stan osobowy automatycznie jest odnawiany, pod warunkiem że drużyna znajduje się w strefie dostaw. Ponadto jeśli nie bierze ona czynnego udziału w akcjach bojowych (nie walczy, nie porusza się ustaloną marszrutą ani nie znajduje się w odwrocie), jej siły witalne są uzupełniane.

JEDNOSTKI LINIOWE I JEDNOSTKI WSPARCIA

Po rekrutacji drużyny możesz określić jej strukturę, przydzielając odpowiednie jednostki liniowe oraz wsparcia. Po przeciągnięciu myszą jednostki na odpowiednie miejsce, możesz zapoznać się z następującymi statystykami:

Koszt drużyny - ustalany automatycznie na podstawie wybranych jednostek liniowych oraz wsparcia.

Upkeep - oznacza ilość zasobów surowcowych potrzebnych do utrzymania drużyny, w zależności od użytych jednostek może obejmować złoto, kamień, drewno, żelazo i manę.

Atrybuty drużyny - określają zdolności drużyny, ustalane na bazie uśrednionej statystyki jednostek, jakie wchodzą w jej skład; podawane są wartości ataku z dystansu, ataku w zwarciu, obrony, ruchu i pola widzenia.

Po ustaleniu składu drużyny możesz jej nadać nazwę. Kliknij Commision, by zatwierdzić skład drużyny i powołać ją do służby.

Możesz także skorzystać z gotowych schematów drużyny (Load preset) oraz zapisać jej schemat do późniejszego wykorzystania (Save preset).

WYBÓR DOWÓDCY

Stworzywszy drużynę, skorzystaj z domyślnych ustawień i przypisz jej standardowego dowódcę (kapitana) lub przydziel drużynie bohatera. Bohater to człowiek wywodzący się ze starożytnej rasy Kohan, obdarzony specjalnymi umiejętnościami, które mogą znacząco wpłynąć na skuteczność całej drużyny. Obecność bohatera w drużynie sygnalizowana jest ikonką złotego amuletu obok sztandaru. Zielony pasek pod wizerunkiem bohatera reprezentuje stan jego zdrowia. Pamiętaj jednak, że należy on do rasy nieśmiertelnych - stąd też nie może polec w walce. Pasek niebieski reprezentuje ilość many, czyli energii magicznej, pozostającej do jego dyspozycji. Bohaterów można przenosić do innych drużyn i to w dowolnym momencie, korzystając z panelu bohaterów. Kliknij wizerunek jednego z nich, by zapoznać się ze statystykami.

By przydzielić bohatera do drużyny - otwórz panel bohaterów, zaznacz drużynę i kliknij przycisk Attach. Aby usunąć go ze składu, kliknij Detach - na jego miejsce automatycznie zostanie przydzielony kapitan. Obie funkcje można wykonywać tylko wówczas, gdy bohater dysponuje pełnym zdrowiem.

Bohater funkcjonuje w dwóch trybach dowodzenia. Aby ten określić, otwórz panel bohaterów.

Tryb rozkazów - w tym trybie bohater pozostaje poza polem walki. Z tej pozycji w dalszym ciągu może używać czarów ofensywnych oraz defensywnych i automatycznie atakować wrogie drużyny w swoim zasięgu.

Tryb walki - bohater bierze bezpośredni udział w walce. Tryb jest niewskazany w przypadku bohaterów posługujących się magią.

WALKA

Wynik walki zależy bezpośrednio od decyzji strategicznych i taktycznych podjętych przed starciem z wrogą drużyną. Aby przygotować własną drużynę do walki, naucz się, jak skutecznie wykorzystywać opcje dostępne w panelu u dołu ekranu.

Skuteczność drużyny uzależniono od formacji. Poniżej znajdziesz kilka podstawowych zależności:

Pressed - wymusza ruch drużyny, znacząco poprawia prędkość przemarszu; użyj tego trybu, by wymusić szybki przemarsz przez linie wroga; tryb ten poważnie obniża morale drużyny - gdy jego wartość spadnie do minimum, drużyna przejdzie automatycznie w tryb kolumny.

Column - drużyna porusza się kolumną z prędkością bliską maksymalnej, ale nie jest przygotowana na ewentualne starcie z wrogiem.

Skirmish - w trybie potyczki rośnie skuteczność ataku oraz powiększa się pole widzenia drużyny.

Combat - w szyku bojowym drużyna zyskuje pełną gotowość do starcia z wrogiem; mimo spadku prędkości i pomniejszeniu pola widzenia, siła ataku osiąga wartość maksymalną.

Rodzaj formacji wpływa na wartość wszystkich cech drużyny, takich jak atak, pole widzenia, strefa kontroli, prędkość i morale. Umieść kursor nad ikoną formacji, by zebrać dokładne informacje o jej zaletach oraz ograniczeniach.

KLAWISZOLOGIA

Oto lista podstawowych skrótów klawiszowych:

STREFY

Ctrl-C	wyświetl strefy kontroli
Ctrl-S	pokaż strefy dostaw
Ctrl-G	pokaż siatkę
Ctrl-X	pokaż strefy obrony
Ctrl-P	pokaż strefy zaludnienia

DRUŻYNY

A	atak
G	ochrona
M	ruch
B	budowa
S	stop
D	dowódca - tryb rozkazów
F	dowódca - tryb walki

MENU BUDOWY

O	buduj strażnicę
M	buduj kopalnię
R	napraw budynek
S	załóż osadę

GRUPOWANIE JEDNOSTEK
(# oznacza cyfrę od 0 do 9)

Ctrl-#	stwórz regiment
#	zaznacz regiment
##	centruj regiment na ekranie
Alt-#	zaznacz regiment i centruj na ekranie
Shift-klik	dodaj drużynę do zaznaczonego regimentu
Ctrl-klik	usuń drużynę z regimentu
L	podążaj za regimentem

FORMACJE

Q	zwarta kolumna
W	kolumna
E	szyk potyczki
R	szyk bojowy

ZARZĄDZANIE OSADĄ

F1	ekran zarządzania
Tab/ Shift-tab	zaznacz następny/poprzedni (budynek lub drużynę)
PgUp/ PgDn	zaznacz następny/poprzedni (budynek lub drużynę)
B	buduj
C	anuluj budowę
S	sprzedaj
R	rekrutuj
U	upgrade'uj
B + Q	buduj kamieniołom
B + W	buduj stolarnię
B + E	buduj kuźnię
B + M	buduj rynek
B + C	buduj koszary
B + T	buduj świątynię
B + L	buduj bibliotekę
B + A	buduj mury obronne

RÓŻNE

Spacja	zamknij panele
Delete	rozprosz drużynę/zniszcz budynek
Alt-F4	zamknij grę
F3	spowolnij grę
F4	przyspiesz grę
Backspace	centruj na źródle ostatniego komunikatu
H/Home	centruj na aktualnie zaznaczonym obiekcie
Enter	otwórz okno czatu
Kursory	przesuń mapę
P/Pause	pauzuj grę
Escape	menu

Czyż to nie ułatwia życia?

ankieta

Tradycyjnie już zachęcamy do wzięcia udziału w naszej ankiecie. To przecież dzięki niej dowiadujemy się, jakie są życzenia czytelników CDA. A zawarte w ankiecie wasze opinie na temat rozmaitych działów CDA pozwolą nam udoskonalić pismo tak, by lepiej trafiało w wasze gusta. No a poza tym, czekają nagrody! 10 pierwszych ankiet, które dotrą do nas, nagrodzimy pudełkowymi wersjami najnowszych gier komputerowych. Autor najciekawszego sloganu reklamowego dla CD-Action wygra cyfrowy aparat fotograficzny.

UWAGA: Ankietę możesz też wypełnić w formie elektronicznej - znajduje się na naszej stronie WWW.

Termin nadsyłania ankiet upływa 1 marca 2003 r.

Wpisz swoje dane:

1. Wiek: ....
2. Ilu mieszkańców (szacunkowo) liczy Twoja miejscowość?..
3. Województwo: ....
4. Płeć: ....

a. mężczyzna ☐
b. kobieta ☐

5. Wykształcenie (jeśli jeszcze się uczysz lub studiujesz, wpisz: "uczeń" lub "student"):

....

6. Do jakiej szkoły chodzisz?

a. podstawowa ☐
b. gimnazjum ☐
c. zawodowa ☐
d. średnia (technikum/liceum) ☐
e. policealna/pomaturalna ☐
f. studiuję w college'u ☐
g. studiuję na ....
h. już się nie uczę ☐

7. Do czego GŁÓWNIE wykorzystujesz komputer?

a. do nauki ☐
b. do zabawy ☐
c. do pracy ☐
d. do tworzenia (grafika, muzyka itp.) ☐
e. do..
f. w ogóle nie mam komputera :(☐

8. W moim komputerze mam:

Procesor:

a. P-250 MHz (*) lub mniej ☐
b. w przedziale 266-500 MHz ☐
c. w przedziale 533-800 MHz ☐
d. powyżej 800-1000 MHz ☐
e. powyżej 1 GHz ☐

(*) albo Celeron/Athlon/Duron itp.

RAM:

a. do 16 MB włącznie ☐
b. do 32 MB włącznie ☐
c. do 64 MB włącznie ☐
d. do 128 MB włącznie ☐
e. do 256 MB włącznie ☐
f. więcej niż 256 MB ☐

Akcelerator grafiki:

a. nie mam akceleratora ☐
b. mam z 4-12 MB RAM na płycie ☐
c. mam z 16 MB RAM na płycie ☐
d. jeszcze lepszy! ☐

DVD:

a. mam napęd w komputerze ☐
b. jeszcze nie mam napędu, ale zamierzam kupić ☐
c. mam odtwarzacz DVD do oglądania filmów w TV ☐
d. właśnie mam zamiar taki odtwarzacz kupić ☐
e. mam lub zamierzam kupić PlayStation 2 ☐
f. nie interesuje mnie temat DVD ☐

9. Od kiedy czytasz CDA?

a. od pierwszego numeru ☐
b. od około 6 lat ☐
c. od około 5 lat ☐
d. od około 4 lat ☐
e. od około 3 lat ☐
f. od około 2 lat ☐
g. od roku ☐
h. niemal rok ☐
i. kilka miesięcy ☐
j. to mój pierwszy numer ☐

10. Czy czytasz inne czasopisma komputerowe?

a. nie ☐
b. tak ☐

podaj ich tytuły: ....
....
....
....
....

11. Kto Cię zachęcił do zainteresowania się CDA?

a. sam je odkryłem ☐
b. kolega/koleżanka ☐
c. sprzedawca ☐
d. reklama w TV ☐
e. inne ....

12. Dlaczego kupujesz CDA? Podaj tylko jedną, najważniejszą odpowiedź

a. lubię czytać wasze artykuły ☐
b. podoba mi się wygląd tego czasopisma ☐
c. wszyscy kupują, to ja też ☐
d. chcę być oryginalny/a ☐
e. dla pełnej wersji gry ☐
f. ponieważ są 3 kompakty ☐
g. dla większości powyższych powodów ☐
h. ....
i. w sumie sam nie wiem ☐

13. Czy w Twojej miejscowości łatwo jest kupić CDA?

a. bez problemu ☐
b. muszę pilnować, żeby ktoś mnie nie wyprzedził ☐
c. zawsze są problemy ☐
d. nie mogę kupić CDA w mojej miejscowości ☐

14. Aktualna cena CDA z 3 CD (18,50 zł) to dla mnie:

a. tanio ☐
b. w sam raz ☐
c. może i drogo, ale warto płacić ☐
d. za drogo ☐
e. strasznie drogo, nie stać mnie ☐

15. Średnia liczba stron w CDA 148 to dla mnie:

a. za dużo ☐
b. w sam raz, ale źle zapełnione ☐
c. w sam raz i dobrze zapełnione ☐
d. za mało o.....stron ☐

16. Opracowanie graficzne CDA jest:

a. super ☐
b. bardzo dobre ☐
c. na dobrym poziomie ☐
d. słabe ☐
e. kiepskie ☐

17. Teksty w CDA są:

Uwaga! Z każdej grupy możliwości wybierz TYLKO jedną odpowiedź.

a. za krótkie ☐
b. za długie ☐
c. w sam raz ☐

d. zbyt fachowe ☐
e. zbyt naiwne ☐
f. dobrze się je czyta ☐

g. odlotowe, z jajem ☐
h. sztywne, drętwe ☐
i. nijakie ☐

j. profesjonalne ☐
k. nierzetelne ☐

l. bywa różnie, ale w sumie OK ☐
m. bywa różnie, ale w sumie kiepskie ☐

18. Oceń poszczególne elementy CDA w skali od 0 do 6 punktów przy następujących oznaczeniach:

X. nie zaglądam tam ☐
0. dno!!! ☐
1. cieniutko ☐
2. "ujdzie w tłoku" ☐
3. może być ☐
4. dobre ☐
5. bardzo dobre ☐
6. rewelacja! ☐

UWAGA! (X) nie oznacza najniższej oceny. Jeśli wybierasz X, oświadczasz, że nie czytasz tego fragmentu CDA

i że dany dział cię nie interesuje, zatem nie potrafisz go ocenić. Najniższą oceną jest ZERO.

Uwaga! Przy ocenach możesz dopisywać: A - oznacza, że dział jest za mały, B - za duży.

a. wstęp ☐
b. spis treści ☐
c. zawartość cover CD ☐
d. w produkcji ☐
e. kalejdoskop ☐
f. za pięć dwunasta ☐
g. recenzje gier ☐
h. sufler ☐
i. świnka ☐
j. tipsy ☐
k. Action Redaction ☐
l. FPP Zone ☐
m. Gamewalker ☐
n. Na Luzie ☐
o. relacje (z targów itp.) ☐
r. o grach inaczej ☐
s. zachęta do prenumeraty ☐
t. przemyślenia ☐
u. sprzęt ☐

20. Moje ulubione strony/działy CDA to:
(maksymalnie dwa)

a. ....
b. ....

21. Wyrzucić z CDA!
(maksymalnie 2 działy/elementy)

a. ....
b. ....

22. Największa rewelacja CDA to:
(tylko jedna nazwa)

....

23. Czy chcesz nowego działu w CDA?

a. nie ☐
b. tak ☐

Wprowadźcie dział poświęcony ....
....
....
....

24. Co byłoby lepsze?

a. CDA z ok. 200 stronicami i 2 CD za 18,50 ☐
b. CDA z ok. 150 stronicami i 3 CD za 18,50 ☐
c. CDA z ok. 200 stronicami i 3 CD za ok. 21,50 ☐

25. DVD w CDA

a. popieram ☐
b. popieram, ale na razie chcę też wersję z CD! ☐
c. jest mi to obojętne ☐
d. nie chcę! ☐
e. absolutnie zabraniam!!! ☐

26. Numery specjalne, czyli np. 13 CDA w roku, to:

1. świetna sprawa - zawsze kupuję ☐
2. czemu nie - może kupię ☐
3. sam nie wiem ☐
4. po co? Na pewno nie kupię! ☐

COVER CD

czyli kompakty dołączane do CDA:

3 CD to:

a. nadal za mało ☐
b. w sam raz! ☐
c. za dużo ☐

2. Pudełko na CD to:

a. rewelacja ☐
b. dobrze, że jest ☐
c. niezły bajer, ale niekonieczny ☐
d. niepotrzebny dodatek podnoszący cenę ☐
e. bez sensu ☐

3. Pudełko DVD na CD to:

a. rewelacja ☐
b. raczej dobry pomysł ☐
c. może być ☐
d. po co? ☐
e. bez sensu ☐

4. Czy chciałbyś mieć pudełka DVD zamiast pudełek na CD, gdyby wiązało się to ze wzrostem (niezbyt dużym) ceny CDA?

a. tak!!! ☐
b. raczej tak ☐
c. raczej nie ☐
d. nie ☐
e. absolutnie nie! ☐

5. Najlepszy pomysł na 3 CD:

a. dwie wersje gier + dema ☐
b. dwa CD z demami i jeden z pełną wersją gier ☐
c. czasem tak (jak w "a"), czasem tak (jak w "b") ☐
d. 1 gra, 1 CD z demami, trzeci cd na mody, bajery, użytki, filmy ☐
e. a może tak:..
.... [wpisz swoją propozycję]

6. Czy uważasz, że

a. kącików tematycznych powinno być więcej i powinny zajmować więcej miejsca? ☐
b. jest ich w sam raz ☐
c. zmniejszcie ilość miejsca, które zajmują ☐

7. Moje ulubione pełne wersje gier, które pojawiły się w CDA w tym roku (najwyżej 2 tytuły):

....
....

8. Jakiego działu brakuje w zawartości cover CD?

....

Miejsce na dodatkowy komentarz na temat CD-Actiona. Tu można wpisać własne przemyślenia i propozycje dotyczące czasopisma, kompaktów, strony WWW i wszelkich innych aspektów CDA nieujętych w tej ankiecie.

....
....
....
....
....
....

GADŻETY

Uważasz, że dołączane do CDA rozmaite gadżety to:

a. bardzo dobry pomysł ☐
b. ogólnie mi pasują - czasem mniej, czasem bardziej ☐
c. wolałbym, żeby ich nie było ☐
d. zdecydowanie jestem przeciw ☐
e. porażka!!! ☐

Jaki gadżet pasuje wam najbardziej?

a. Kalendarz ☐
b. Książka ☐
c. Portfel na CD ☐
d. Zeszyt ☐
e. Film ☐

Co chcielibyście ujrzeć jako gadżet? ....
....

FILMY W CDA

Filmy na CDkach:

a. jasne, jak najwięcej! ☐
b. no, od czasu do czasu... ☐
c. po co? ☐
d. won z nimi! ☐

action PLUS Czy czytasz to czasopismo?

a. tak ☐
b. nie ☐

Jakie zmiany wprowadziłbyś do Action Plusa?

....
....
....

KONKURS!

Jeśli chcesz, weź udział w konkursie na slogan reklamowy CD-Actiona. Ale nie układajcie haseł typu "CD-Action - full satisfaction", bo takich propozycji przychodzi najwięcej. Bądź oryginalny!!! Najciekawsze pomysły wykorzystamy w naszych reklamach prasowych, a autorów nagrodzimy.

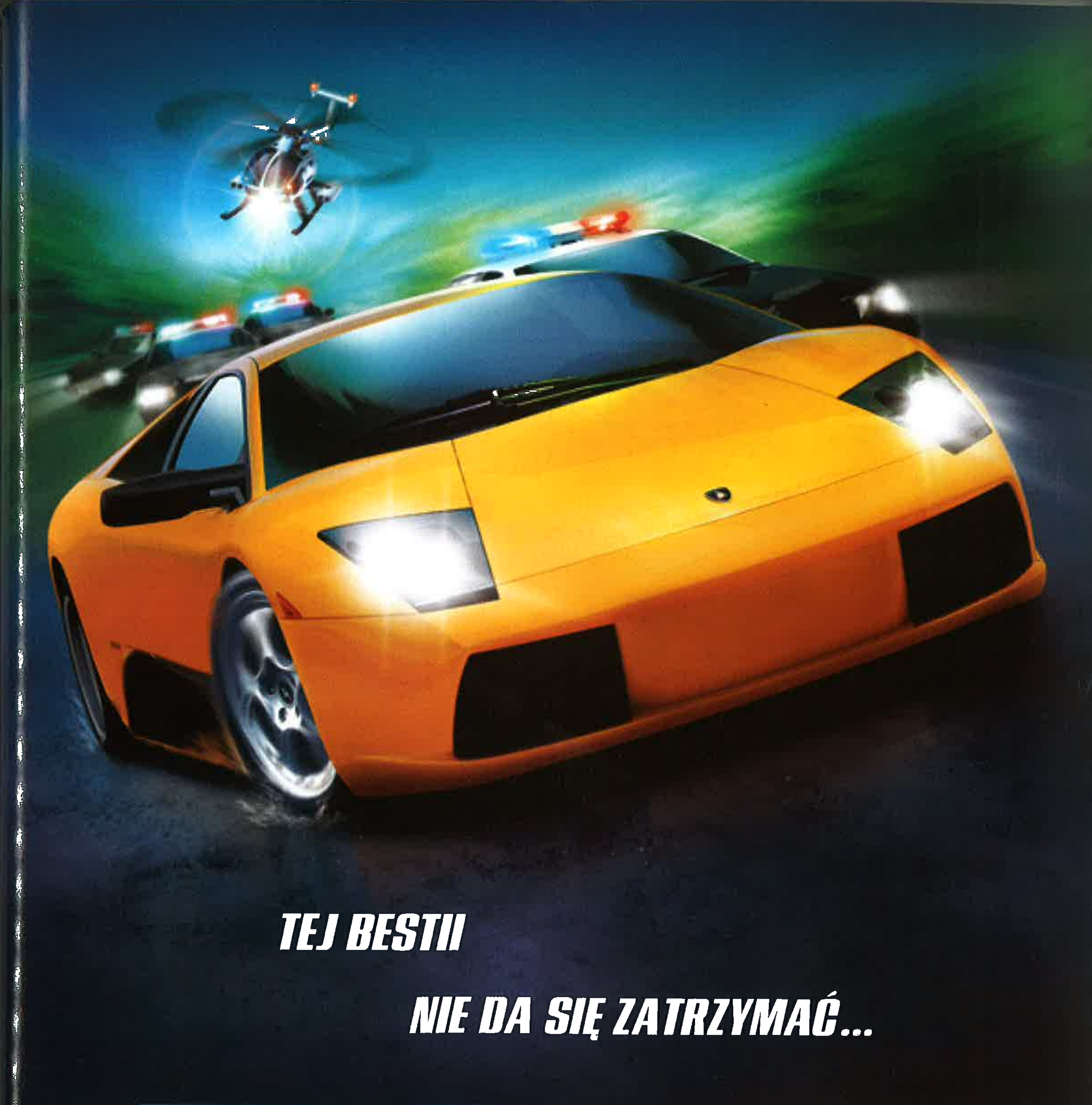
....
....
....
....
....

Mój adres (wpisz, jeśli bierzesz udział w konkursie):

....
....

podpis: ....

Wyrażam zgodę na przetwarzanie w celach marketingowych przez Baner Sp. z o.o., Sp. k., ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa moich danych osobowych, które przekazuję dobrowolnie zastrzegając sobie prawo do ich sprawdzania i poprawiania.


TEJ BESTII
NIE DA SIĘ ZATRZYMAĆ...





iBrotha



Na festiwale filmowe zawita wkrótce film "iBrotha" - niezależna produkcja poświęcona zjawisku "kultu Maka". 8-minutowy film to humorystyczna historia pasjonata sprzętu Apple'a, który staje się "Malcolmem X komputerów", działającym w organizacji "Świątynia Maka". Jeszcze niedawno regularnie odwiedzał sklepy komputerowe tylko po to, by sprawdzić, czy wystawiane w nich Maki są optymalnie skonfigurowane. Teraz Bates chce pokazać, że pasja do Maków może mieć - jak każda namiętność, która przeradza się w fanatyzm - także złe strony. Głównym bohaterem filmu jest "brat Copland" - nazwany tak na cześć systemu operacyjnego Apple, który nigdy nie ujrzał światła dziennego. Inni "bracia" to Ive (od nazwiska głównego projektanta Apple) i Newton (od handhelda Apple). Parareligijne bractwo propaguje zalety produktów Apple'a. Postać głównego bohatera wzorowano na autentycznym pasjonacie Maków, Rodney Lainie - bo o niego tutaj chodzi - który oprócz zwykłej pracy pisał teksty dla pism o firmie Apple, a w weekendy "nauczał", sprzedając Maki w sklepach. "iBrotha" to nazwa jego strony internetowej oraz prowadzonej przezeń rubryki w "Mac Observerze". W czerwcu - gdy prace nad filmem już trwały - Lain popełnił samobójstwo. Reżyser postanowił jednak nie zmieniać tytułu. Pierwszy pokaz "iBrotha" odbył się 19 września w Londynie.

www.ibrotha.co.uk

Mikrus



Firma InnoGear zaprezentowała nowe urządzenia do odtwarzania muzyki zapisanej w plikach MP3. Jednym z ciekawszych jest DION-MX, który występuje w dwóch wersjach, różniących się od siebie pojemnością wbudowanej pamięci, a są to - odpowiednio: 64 i 128 MB. Urządzenie charakteryzuje się możliwościami, takimi jak odtwarzanie plików MP3, nagrywanie dźwięku (dyktafon), przenośną pamięć (dowolne dane); może być wykorzystany jako breloczek alarmowy! W zestawie znajdują się także słuchawki, przewód USB, bateria AAA, "naszyjnik" do zawieszenia playerka, a także płytka CD-ROM ze sterownikami do systemów operacyjnych i oprogramowaniem użytkowym. Ekranik ciekłokrystaliczny pozwala na wybór utworów, jak również ustawienie equalizera. Całość waży około 30 gramów i kosztuje 118 dolarów za wersję 64 MB i 148 za 128 MB.

www.innogear.com



Grający ekran

ValueStar T to nowy model zestawu komputerowego firmy NEC, który sprzedawany jest wraz z siedemnastocalowym monitorem LCD, opracowanym przez firmę Authentic. Nie byłoby w tym nic nadzwyczajnego, gdyby nie to, że ekran pokryto specjalną powłoką, która ma właściwości głośnika wykonanego w technologii NXT. Wraz z subwooferem i czterema dodatkowymi kolumnami monitor-głośnik (pełni rolę kolumny centralnej) tworzą system nagłośnienia kina domowego.

www.nec.com

Flipster



Flipster to przenośny odtwarzacz plików... MP4! Nie jest to format plików muzycznych, tylko filmów (WMV, ASF) i znaczy to ni mniej, ni więcej, że na kolorowym wyświetlaczu tego urządzenia można oglądać w akcji ulubionych aktorów. Kolorowy ciekłokrystaliczny ekran umieszczono na otwieranej klapce, która upodabnia odtwarzacz do telefonów komórkowych. Oczywiście odsłuchiwanie muzyki z MP3 także jest możliwe. Dodatkowo Flipster jest w stanie przechowywać zdjęcia, nagrywać dźwięk, a także pozwala grać w specjalnie przygotowane dlań gry (np. Tetris). Wbudowany organizer i książka adresowa pozwolą dodatkowo spożytkować potencjał urządzenia. Litowo-jonowy akumulator zapewnia zasilanie przez maksymalnie kilka godzin. Dane pobierane są z komputera poprzez złącze USB; można też wykorzystać karty pamięci MMC lub SD. Cena tego cacka nie ma przekroczyć 400 dolarów USA.

www.innogear.com

Paliwo

Znany producent notebooków, firma Toshiba - zapowiedział "rychłą" prezentację przenośnych komputerów zasilanych ogniwami paliwowymi. Niestety pierwsze egzemplarze mają się pojawić dopiero w 2004 roku, co jest dość odległym i jednocześnie nieprecyzyjnym terminem. Ciekawostką pozostaje fakt, że podobny system zasilania będą także miały przenośne komputery naręczne (palmtopy).

www.fuelcelltoday.com
www.toshiba.com

Verbatim też przyspieszył

Do oferty firmy AB trafiły nośniki firmy Verbatim, które można nagrywać z prędkością 48x! Są to płyty Verbatim CD-R DataLive Plus Crystal Super AZO 700 MB 48x, pakowane



w pudełka typu Jewel Case - 10 sztuk w opakowaniu, Verbatim CD-R DataLive Plus Super AZO Printable 700 MB 48x pakowane po 10 sztuk - w pudełkach Jewel Case. Zmiana ta spowodowana została upowszechnieniem się urządzeń o 48-krotnej prędkości nagrywania. Jednocześnie Verbatim poinformowało, że dla mniej wymagających klientów (lub tych, którzy nie mają tak szybko nagrywających urządzeń) jeszcze przez kilka miesięcy płyty te dostępne będą również w wersji 40x.

www.ab.pl

USB FLASH DISK

Wymiana małych plików między dwoma komputerami niespiętymi siecią jest bardzo kłopotliwa, tym bardziej wówczas, gdy korzystamy z wolnych 3,5-calowych dyskietek. Gdańska firma MSD wprowadziła do sprzedaży urządzenie przenośne USB Flash Disk. Właśnie tego rodzaju rozwiązania w niedalekiej przyszłości mają zastąpić w komputerach wolne i usterkowe stacje dysków 3,5



cala. Dzięki Hot Plug & Play urządzenie można montować w działającym już komputerze do portu USB, w standardzie 1.1/2.0. Dzięki takiemu rozwiązaniu nie potrzeba dodatkowego źródła zasilania. Maksymalna prędkość przesyłu danych to 12 Mbps. Zapisane dane przetrwają na nośniku nawet do 10 lat. Standardowo zaimplementowana obsługa znajduje się już w systemach Windows 2000/Me/Xp oraz Mac OS 8.6 i wyższych, a dla systemów Windows 98/98SE dostarczana jest dyskietka ze sterownikami. Użytkowników Maca zainteresuje fakt, że komputer - po wykryciu zainstalowanego systemu na USB Flash Disku - wystartuje z niego (funkcja dostępna również w niektórych nowszych komputerach PC). Dysk ma również kontrolkę LED informującą o stanie urządzenia (oczekiwa-

USB bez przewodów



Firma Cypress Semiconductor wprowadziła na rynek układ wykorzystujący technologię WirelessUSB. Dzięki minimalnemu czasowi opóźnienia nowe rozwiązanie konkuruje z technologią Bluetooth tam, gdzie liczy się szybkość połączenia - np. w bezprzewodowych kontrolerach do gier. Układ CY694X WirelessUSB wykorzystuje pasmo 2,45 GHz, które można wykorzystywać na całym świecie. Według producenta, Wireless USB ma przejąć część zastosowań Bluetooth i wyprzeć starsze metody komunikacji radiowej na linii komputer-peryferia. Opóźnienie nie przekracza 8 milisekund (przy 4 podłączonych urządzeniach). Dzięki temu podstawowym zastosowaniem dla nowej technologii komunikacji bezprzewodowej będą zapewne klawiatury i kontrolery do gier. Gracze oczekują sprzętu, który komunikuje się z komputerem przy opóźnieniu nieprzekraczającym 30 milisekund. Układ Cypress gwarantuje maksymalne opóźnienie 20 milisekund przy podłączeniu aż siedmiu urządzeń. CY694X zmienia częstotliwości - dysponuje 79 różnymi kanałami. Wykorzystuje modulację 2FSK i oferuje transfer na maksymalnym poziomie 217,6 kb/s. Zasięg zaś przekracza 10 metrów. Układ jest energooszczędny - pobiera mniej niż 10 mA.

www.cypress.com

Długodystansowiec



Firma JVC wprowadziła do sprzedaży przenośny odtwarzacz MiniDisc, który - dzięki zaawansowanym technologiom oszczędzania baterii - jest w stanie pracować przez 225 godzin bez przerwy. Urządzenie oznaczone symbolem XM-ZX3 jako źródło zasilania wykorzystuje alkaliczną baterię AA i akumulatorek niklowo-metalowo-hybrydowy. Rekordowy rezultat można uzyskać w trybie LP4, który koduje dźwięk w trybie "połączonego stereo" (lewy i prawy kanał równocześnie), co w praktyce oznacza 4-krotny wzrost czasu odtwarzania. Informacje o stanie baterii oraz o pracy odtwarzacza przekazywane są za pośrednictwem trzech diod LED umieszczonych na obudowie. Urządzenie wyposażono w przetwornik 24-bitowy, jest też 40-sekundowy bufor antywstrząsowy (w trybie LP4 daje to 160 sekund). Wymiary urządzenia - 75,4 x 17 x 82,2 mm. Odtwarzacz waży 100 g. Jego cena w Japonii wyniesie 20 tys. jenów (około 160 USD). JVC prognozuje sprzedaż na poziomie 15 tys. sztuk miesięcznie.

www.jvc.com


Poczuj się jak w bolidzie!!!
COMPRESSOR SUPREME
kierownica kompatybilna z PS2/PSX/PC USB
Nie daj się nabrać na podróbki.
Kup oryginał w dobrej cenie!!!
★ kąt obrotu 180 stopni
★ kompatybilna ze wszystkimi grami (starymi i nowymi)
★ wysuwany trzpień i 3 kąty pochylenia kolumny kierownicy
★ w pełni programowalne przyciski
★ programowalna, 4-kierunkowa skrzynia biegów i hamulec ręczny
★ programowalne, analogowe pedały hamulca i gazu
★ wibracja działająca na wszystkich platformach i w każdej wersji Windows
★ nowoczesne, lepsze technologie i materiały, testowane na prawdziwych torach wyścigowych
★ wyważona i stylowa kolorystyka - dzieło projektantów od McLarena i Porsche'a
★ podstawa, którą można umieścić na stole i pomiędzy nogami
Tego nie ma konkurencja!!!
Sprzedaż wysyłkowa „Hawk"
dostawa w 24 godziny
tel. (022) 332-34-52
Pon. - Pt. w godz. 10.00-18.00
Sklep internetowy: www.hawk.com.pl
TECHNOLOGY INNOVATION
multimedia MANTA
Wyłączna dystrybucja na rynku polskim:
MANTA Multimedia Sp. z o.o.
ul. Matuszewska 14 bud. 4, 03-876 Warszawa
kontakt: tel.: +48 22 332 34 50, fax: +48 22 332 34 60
e-mail: manta@manta.com.pl, www.manta.com.pl

nia, zapisu), a dodatkowo zamontowano przełącznik protect zabezpieczający dane przed nadpisaniem i usunięciem. W skład zestawu wchodzą USB Flash Disk, przedłużacz USB, dyskietka z sterownikami, instrukcja obsługi oraz naszyjnik do noszenia dysku jako ozdobnika. Dostępne są wersje z: 16, 32, 64, 128, 256, 512 MB pojemności. Cena 128 MB wersji 330 zł brutto.

www.msd.com.pl

Magiczny kolor

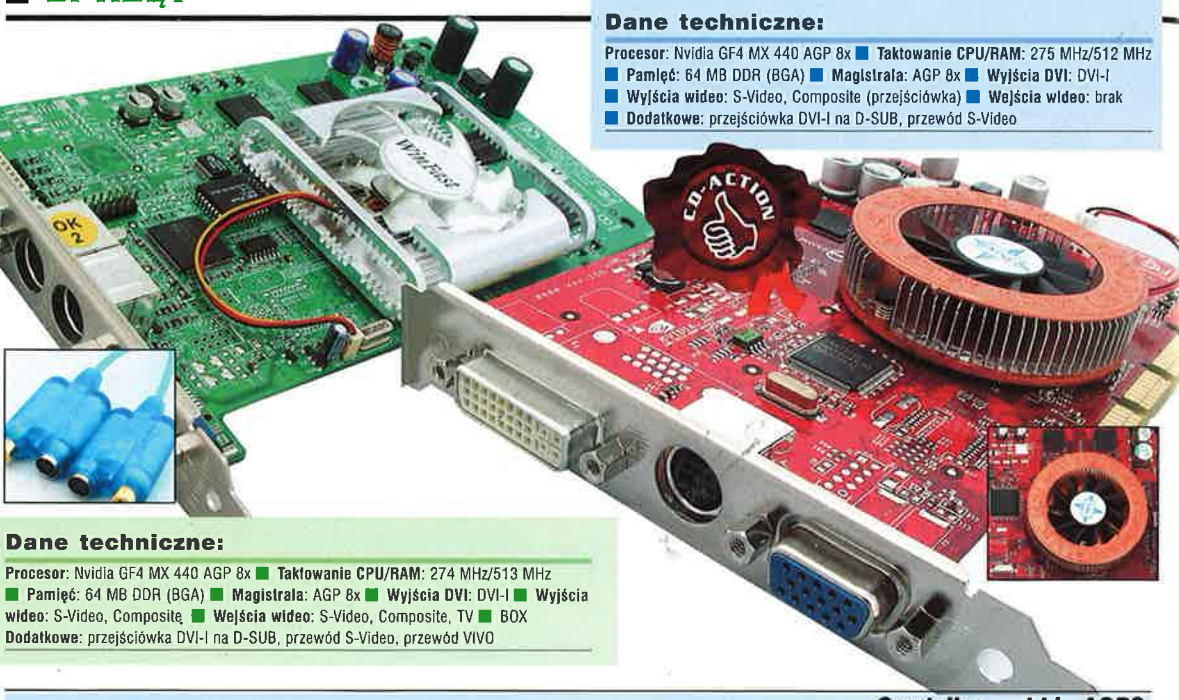
Dział techniki biurowej AB, autoryzowanego dystrybutora produktów marki Minolta, wprowadził w ostatnich dniach do oferty dwa nowe produkty: kolorową drukarkę laserową Magicolor 2300DeskLaser oraz czarno-białą kopiarkę analogową EP1054. Obydwa urządzenia - wydajne, niedrogie i oszczędne w eksploatacji - przeznaczono dla małych biur. Magicolor 2300DL to kolorowa "laserówka", następczyni modelu 2200DL. Wyposażona jest w kar-



tę sieciową, co pozwala na korzystanie z niej przez wielu użytkowników. Rozdzielczość 2400 x 600 dpi, prędkość druku 16 stron na minutę (czarno-biały), 4 strony na minutę (kolor), autokalibracja koloru, drukowanie na papierze zwykłym, grubym, folii i na kopertach sprawiają, że jest do bardzo wygodne i oszczędne urządzenie biurowe. Gwarancja 3 lata. Sugerowana cena dla użytkownika końcowego to 3499 zł + VAT.

EP1054 to nieduża kopiarka (wymiary: 610 x 637 x 401 mm, waga 50 kg) zajmująca niewiele miejsca, ale zaprojektowana tak, by można było z jej pomocą kopiować w formacie A3. Kaseta na papier (250 arkuszy) ładowana jest od przodu, kopiarka ma też opuszczaną tacę podajnika ręcznego, którą można otworzyć i zamknąć w zależności od potrzeb. W przypadku kopiowania na papierze większego formatu można wysunąć przedłużenie tacy, co ułatwia układanie papieru. Poza tym ma bardzo krótki czas nagrzewania (tylko 30 sekund) oraz sporą szybkość pracy, wynoszącą 15 kopii na minutę. I roczną gwarancję. Sugerowana cena dla użytkownika końcowego to 4494 zł + VAT.

www.ab.pl



Dane techniczne:

Procesor: Nvidia GF4 MX 440 AGP 8x ■ **Taktowanie CPU/RAM**: 275 MHz/512 MHz ■ **Pamięć**: 64 MB DDR (BGA) ■ **Magistrala**: AGP 8x ■ **Wyjścia DVI**: DVI-I ■ **Wyjścia wideo**: S-Video, Composite (przejściówka) ■ **Wejścia wideo**: brak ■ **Dodatkowe**: przejściówka DVI-I na D-SUB, przewód S-Video

Dane techniczne:

Procesor: Nvidia GF4 MX 440 AGP 8x ■ **Taktowanie CPU/RAM**: 274 MHz/513 MHz ■ **Pamięć**: 64 MB DDR (BGA) ■ **Magistrala**: AGP 8x ■ **Wyjścia DVI**: DVI-I ■ **Wyjścia wideo**: S-Video, Composite ■ **Wejścia wideo**: S-Video, Composite, TV ■ BOX **Dodatkowe**: przejściówka DVI-I na D-SUB, przewód S-Video, przewód VIVO

Czy tylko szybkie AGP?

MSI MX 440 VTD 8X i Leadtek WinFast A180 DDR TH VIVO

■ **Mike-L**

Producenci kart graficznych pod względem technologicznym gnają do przodu z nowymi procesorami jak szaleni. I coraz szybsze i droższe konstrukcje pojawiają się na rynku. Czy jednak nie można by dopracować starszych, nieco wolniejszych, ale do gry przecież wystarczających urządzeń? Można - i udowodnię to w niniejszym tekście.

Do niedawna większość kart graficznych komunikowała się z płytą główną poprzez magistralę AGP pracującą w trybach 2x i 4x. Od niedawna także tryb 8x jest dostępny dla przeciętnego użytkownika, a to za sprawą nowych chipsetów płyt głównych. Do grona ich producentów dołączyła także firma Nvidia, która wyposażyła w takie możliwości układ GF4 MX 440 i zapowiedziała, że podobnie będzie z innymi kośćmi. Większość speców wypowiada się na ten temat twierdząc, że tak wysoki transfer, jaki oferuje magistrala AGP 8x, to pomyłka w przypadku MX 440, mimo wszystko oceńcie to sami - pora na garść faktów.

MSI MX 440 VTD 8X to konstrukcja, która podobnie jak ta konkurencyjna - czyli Leadtek WinFast A180 DDR TH VIVO, zbudowana została z wykorzystaniem takiego samego GPU oraz podobnych pamięci zamkniętych w modułach BGA, a charakteryzujących się czasem dostępu równym 3,6 ns. W standardowych testach nowe karty niemal nie różnią się od modeli poprzednich MX 440, choć pewne różnice na korzyść nowych urządzeń objawiają się w inny sposób.

Jednostka		MSI MX440 VTD 64 MB DDR	Leadtek 8XWinFast A180DDR 64 MB DDR	HIS Radeon 9700 PRO 64 MB DDR	MATROX PARHELIA 512 128MB DDR
Commanche 4 Demo 1600X1200 16bit	fps	22,42	22,39	31,38	18,46
Unreal Tournament 2003 1600X1200 32bit Flyby/Boot Match	fps/fps	42/30	42/29	107/40	x
Quake III Arena Fastest	FPS	192,8	193,3	191,8	128,1
HQ 1024X768	FPS	155,4	155,9	169,2	105,7
HQ 1600X1200	FPS	86,6	86,7	156,5	64,2
3D Mark 2000 v. 1.1 Default Benchmark 32bit	3DMarks	8593	8569	10272	7039
3D Mark 2001 SE Default Benchmark	3DMarks	5918	5881	10877	6549

Komputer testowy: AMD Athlon 1333 MHz, 512 MB RAM DDR, MSI K7T266 Pro2

Karta Leadteka ma opcję przechwytywania obrazu wideo dzięki modułowi VIVO. Ponadto doskonale nadaje się do podkręcania. Konstrukcja MSI jest niemal identyczna, lecz w tym przypadku zastosowano lepszy układ chłodzący procesora, dlatego też można ją podkręcić do wartości aż 390 MHz/690 MHz (GPU/RAM) przy zachowaniu wartości podstawowych, które wynoszą - odpowiednio: 275 MHz/512 MHz. Skok prędkości widać w grach i programach testowych. Przy takich wartościach kilkugodzinne testy i gra w UT 2003 nie spowodowały błędów obrazu!

Dodatkowo obydwie karty wyposażono w olbrzymie pakiety z oprogramowaniem, zawierające kilka gier, i programy użytkowe. Wśród nich wyróżnić można: Ulead Video Studio 6 SE DVD i grę Rainbow Six Rouge Spear: Black Horn dla Leadteka i The Elder Scrolls: Morrowind oraz Tom Clancy's Ghost Recon, a także FarStone Virtual Drive i RestoreIt w przypadku MSI.

Przyznam, że miałem spore rozterki, by przyznać którejś z nich rekomendację CDA, dlatego postanowiłem przeprowadzić sondę w wydawnictwie i po rozważeniu opinii innych redaktorów (niektórzy dość zdecydowanie dyskutowali) przyznałem ją produktowi MSI (przeważyły możliwości podkręcenia oraz pakiet gier i programów użytkowych).

Oba produkty są dobre. Żadna z kart nie jest droższa niż sześćset złotych. Jednakże o zakupie musi zdecydować nabywca, bowiem on decyduje, czy potrzebuje superwydajności i nowinek graficznych, czy prędkości wystarczającej do większości zastosowań, a za w miarę rozsądną cenę.

MSI MX440 VTD 8X

Cena: **599 zł*** ■ Dostarczyl: **Micro-Star International**

+ doskonała wydajność (jak na GF4 MX 440) ■ niezwykła podatność na podkręcanie
- daje się we znaki brak Pixel Shadera

Internet: www.msi.com.tw, www.msi-polska.pl

Leadtek WinFast A180 DDR TH VIVO

Cena: **559 zł*** ■ Dostarczyl: **INCOM**, ul. Kolejowa 3, 55-075 Bielany Wrocławskie, tel. (0 71) 358 80 00, faks (0 71) 358 80 88

+ wejścia i wyjścia wideo ■ bogate oprogramowanie
- mogę przyczepić się tylko do ceny

Internet: **www.incom.pl, www.leadtek.com.tw**

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.


5.1 HOME THEATER SYSTEM
WOODEN SUBWOOFER
WEJDŹ DO MAGICZNEGO KRĘGU!
● krystaliczny, przestrzenny dźwięk
● możliwość połączenia z urządzeniami działającymi w standardzie 5:1, odtwarzacze DVD, CD, karty dźwiękowe komputerów
● zewnętrzny panel sterujący poszczególnymi kolumnami oraz natężeniem dźwięku w całym zestawie
● wbudowany wzmacniacz
● drewniany głośnik niskotonowy na stożkowych nóżkach nie przenoszących drgań
● głośniki z zaczepami umożliwiającymi powieszenie
● elegancki wygląd
● wyjątkowa jakość i futurystyczny kształt za niską cenę
MASTER VOLUME
Parametry:
Pasmo przenoszenia
(głośniki) - 180Hz - 20kHz
(głośnik niskotonowy) - 50Hz - 300Hz
Moc P.M.P.O. - 1500 Wat
R.M.S. - 20 Wat (5 x 3 + 5)
Impedancja - 4 Ohm
Standard wejścia - 9 PIN DIN
Standard wyjścia - 3 x jack 3,5 mm
Zewnętrzna regulacja głośności i barwy dźwięku
MM1500
COMPATIBLE WITH:
MP3
PC
LVD
COMPACT disc DIGITAL AUDIO
DVD
XBOX
EAX
Sprzedaż wysyłkowa „Hawk"
dostawa w 24 godziny
tel. (022) 332-34-52
Pon. - Pt. w godz. 10.00-18.00
Sklep internetowy: www.hawk.com.pl
multimedia MANTA
Wyłączna dystrybucja na rynku polskim:
MANTA Multimedia Sp. z o.o.
ul. Matuszewska 14 bud. 4, 03-876 Warszawa
kontakt: tel.: +48 22 332 34 50, fax: +48 22 332 34 60
e-mail: manta@manta.com.pl, www.manta.com.pl

Seagate zmiennym jest

Firma Seagate, jeden z większych producentów dysków twardych i napędów taśmowych, zmieniła w ostatnim czasie logo. Nie jest to jedyna zmiana, gdyż zmieniły się podstawowe standardy, wprowadzono też sporo nowinek technicznych (np. SerialATA).
www.seagate.com

Cieniutki

Wysokość skanera OpticSlim firmy Plustek przywodzi na myśl niechlubne produkty wyposażone w tanie układy CIS. Jednak ta konstrukcja Plusteka zaskakuje doskonałą jakością skanów. Zarówno gęstość optyczna, jak i realna rozdzielczość tego urządzenia (optyczna 600 x 1200



dpi, interpolowana 19 200 dpi) mogą konkurować z najlepszymi skanerami w tej klasie. Urządzenie komunikuje się z komputerem przez złącze USB i nie wymaga zasilacza, a przy skanowaniu wykorzystuje 48-bitową głębię koloru. OpticSlima wyposażono w nowatorskie rozwiązania: układ optyczny ACIS (Advanced Contact Image Sensor) oraz technologię skanowania QRST (Quick Refresh Scan Technology). Pięć Przycisków Szybkiego Dostępu na przednim panelu uruchamia funkcje: Copy, OCR, E-Mail, Custom oraz SCAN. W zestawie znajduje się bogate oprogramowanie Plustek PowerPack: świetne narzędzia graficzne Corel 9 Essentials (CorelDRAW 9, PhotoPaint 9), program OCR FineReader 5.0 Sprint PL oraz 6.0 Pro Try & Buy, a także pakiet graficzno-archiwizacyjny Presto (ImageFolio, Mr Photo).
www.mmv.pl

Nowe projektory NEC

IRS wprowadza do oferty następne projektory NEC z serii LT200. Do prezentowanego już wcześniej projektora LT260 dołączą modele LT220 oraz LT240. Projektory z serii LT200 wykorzy-



stują system ImageXpress(tm) i mają możliwość przewodowej lub bezprzewodowej komunikacji z siecią LAN. Dzięki technologii 3D Reform(tm), pozwalającej na redukcję efektu trapezowego w pionie, poziomie i po przekątnej, możliwa jest projekcja obrazu przy niestandardowych kątach ustawienia urządzenia względem ekranu. Absolutną nowością jest



Tracer TRG-5SK 1500-A-2

Manta MM 1500

Tracer TRG-5SK 1800-A-3

Model	Częst. przenoszenia	Moc P.M.P.O	Wejście	Wyjścia	Zasilanie	Cena	Plus	Minus
MM-1500	50Hz~20kHz	1500 Wat	9 PIN DIN	3 x jack 3,5mm	230V-50Hz	190 zł	Możliwość montażu na ścianie	Brak przejściówki stereo-9 PIN w zestawie
Tracer TRG-5SK 1500-A-2	20Hz~20kHz	1500 Wat	3 x jack 3,5mm	6 x czincz	230V-50Hz	199 zł	Niesamowity wygląd	Brak regulacji barwy dźwięku
Tracer TRG-5SK 1800-A-3	20Hz~20kHz	1800 Wat	3 x jack 3,5mm	6 x czincz	230V-50Hz	259 zł	Podwójne satelity	Delikatny szum po wyłączeniu komputera

Pięć w jednym?

Manta MM 1500, Tracer TRG-5SK 1500-A-2, Tracer TRG-5SK 1800-A-3!

Sector

Czasy, kiedy cieszyliśmy się z każdego dźwięku, jaki wydobywa się z monofonicznego głośniczka wbudowanego gdzieś w naszym komputerze, już dawno minęły. Teraz do dyspozycji mamy wspaniały przestrzenny dźwięk otrzymywany z zestawów 5+1 czy nawet 6+1 - tylko zawsze pozostaje pytanie, który z dostępnych zestawów nagłaśniających wybrać?

Do redakcji dotarły trzy całkiem podobne (na pierwszy rzut oka) zestawy głośnikowe 5+1. Standardowo każdy z nich miał 5 głośników satelitarnych, subwoofer, panel sterowania głośnością dla każdego kanału oraz przewody połączeniowe. W przypadku każdego też zasilacz umiejscowiono w subwooferze. Centralną jednostkę stanowi tutaj panel sterowania, w którym zastosowano 5 potencjometrów, co w rezultacie daje możliwość niezależnego sterowania subwooferem, głośnikiem centralnym, satelitami przednimi oraz tylnymi. Wykorzystanie sześciu głośników zapewnia uzyskanie prawdziwego dźwięku 3D w warunkach domowych - użytkownik ma szansę poczuć się jak w kinie.

Manta - MM 1500

Satelity zasłonięte materiałem można ustawić na stole lub - po całkowitym wysunięciu nóżek - montować na ścianie. Stylizacja kształtu obudowy subwoofera niezmiernie przypomina nowe zestawy HI-END, w których głośnik basowy montowany jest od spodu. Zestaw zapewnia pełne przenoszenie częstotliwości dźwięku w zakresie 180 Hz~20 kHz - dla satelitów, oraz 50 Hz~300 Hz dla głośnika niskotonowego. Co ważniejsze, dźwięk nie jest zniekształcany w sporym zakresie głośności, i to jest bardzo dużym plusem zestawu.

Tracer TRG-5SK 1500-A-2

Z kolei ten zestaw charakteryzuje się futurystycznym wyglądem. Głośniki obudowano w srebrny plastik i przypominają one... hm... w sumie nie wiem, co - coś w rodzaju wyrzutni, silnika odrzutowego. Wygląd jest - bynajmniej - niezwykle "dynamiczny" i aż chce się postawić zestaw w reprezentacyjnym miejscu biurka. Same membrany głośników niestety nie są niczym osłonięte. Zestaw oferuje pasmo przenoszenia rzędu od 20 Hz do 20 kHz. Bardzo pozytywnie wypada tutaj bas, który wyraźnie jest głośniejszy i bardziej komponuje się z brzmieniem satelitów w stosunku do mocniejszego brata 1800-A-3.

Tracer TRG-5SK 1800-A-3

Wśród opisywanych tujest to pod względem maksymalnej głośności najmocniejszy zestaw, jaki dostaliśmy do redakcyjnych testów. Tutaj - podobnie jak w zestawie Manty, głośniki satelitarne pokryto cienkim materiałem. Na uwagę zasługuje także to, że tak naprawdę głośniki satelitarne są podwójne. Dzięki wbudowanemu w nie mechanizmowi ruchomego połączenia jedną satelitę możemy ustawić w dwóch różnych kierunkach! Za sprawą takiego rozwiązania z powodzeniem nagłośnimy cały pokój, i to lepiej niż za pomocą zestawów wyżej opisywanych. Troszkę gorzej jest z kolei ze zniekształceniami dźwięku. Te występują już po przekroczeniu połowy zakresu, co może nieco irytować osoby lubiące posłuchać muzyki głośniej. Tutaj - tak jak w przypadku modelu TRG-5SK 1500-A-2, pasmo przenoszenia wynosi od 20 Hz do 20 kHz.

Podsumowanie

Uzyskany za pomocą powyżej zaprezentowanych zestawów dźwięk jest nieporównywalny z jakimkolwiek zestawem stereo, w jaki standardowo wyposażony jest PC. Za zakupem tych zestawów przemawia również to, że oferowane są one po przystępnej cenie (od 190 do 260 zł). Przypomnę, że za tę kwotę można kupić głośniki 2+1 innych producentów! Subwoofer w każdym z zestawów wydawał zadowalający dźwięk, chociaż od czasu do czasu troszkę brakowało mocniejszego brzmienia głośnika.

(i) Modele Tracer

Dostarczyl: **Megabajt Sp. z o.o.** ul. Podjazd 1/3, 81-805 Sopot, tel. (58) 555 05 00

Internet: **www.megabajt.com.pl**

(i) Model MM-1500

Dostarczyl: **Manta** , ul. Matuszewska 14 bud.4, 03-876 Warszawa, tel. (prefiks) 22 332 34 50, faks (prefiks) 22 332 34 60

Internet: **www.manta.com.pl**

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

szczelny układ optyczny pozwalający na znaczną redukcję kosztów utrzymania podczas pracy w zadymionych i zapylonych pomieszczeniach. Projektory z tej serii wyposażono również w liczne zabezpieczenia antykradzieżowe - poza powszechnym już gniazdem MicroSaver(r) można je zabezpieczyć przed kradzieżą w dwojaki sposób: za pomocą hasła blokującego dostęp do menu urządzenia oraz karty PCMCIA. Karta ta po sformatowaniu pełni funkcję "klucza", bez którego włączenie projektora nie jest możliwe. Podstawowe parametry modelu LT260 to jasność - wynosi 2100 ANSI-Lumenów, rozdzielczość 1024 x 768 punktów, poziom szumów 29 dB (ekonomiczny tryb pracy), waga to 2.9 kg, zaś cena wynosi 15 290 złotych netto.

www.irs.com.pl

SONY pali

Już wkrótce SONY rozpocznie produkcję nagrywarki CRX-220 o imponujących parametrach 52x/24x/52x. Nowy napęd zapisuje płyty CD-R z prędkością 52x przy użyciu metody CAV gwarantującej stabilne nagrywanie, a jednocześnie stosunkowo niewielkie obciążenie mechanizmu. Warto dodać, że czas nagrania płyty CD-R 700 MB to zaledwie 2 min 29 sekund! Nowością jest zapis płyt CD-RW z prędkością 24x - także przy wykorzystaniu metody CAV. CRX-220 domyślnie urządzenie odczytuje płyty CD z prędkością 40x. Taki poziom zapewnia bardzo dobry transfer i bezproblemową pracę z nośnikami o niższej jakości, np. źle wyważonymi. W przypadku gdy potrzebna jest maksymalna wydajność - prędkość 52x - wystarczy przytrzymać przycisk Play, by uruchomić funkcję Turbo. Nagrywarka CRX-220 ma bufor o pojemności 2 MB. Bezpieczny zapis z dużymi prędkościami gwarantuje technologia Power-Burn. SONY tradycyjnie oferuje opcję odczytu płyt 90/99 min oraz overburning do 99 minut. Ponadto za sprawą napędu wykonamy poprawną kopię zapasową płyty zabezpieczonej SafeDisk 2 i dodatkowo obsłużymy tryb Mt. Rainier. Na polskim rynku napęd trafi do sprzedaży w grudniu br. Cena nagrywarki SONY CRX-220 nie jest jeszcze znana.

www.alstor.com.pl

MOTU

Nowy produkt MOTU Audio 24I/O spełnia wszelkie wymogi systemu nagraniowego bazującego na rejestracji na twardym dysku komputera: wielośladowych nagrań, edycji, miksowania. Inter-



fejs 24I/O zaopatrzono w 24 wysokiej jakości analogowe wejścia i wyjścia o parametrach 24 bit/96 kHz, co pozwala na jednoczesną rejestrację 24 sygnałów analogowych pochodzących z

■ SPRZĘT



Kremowy kolor obudowy, mała podstawka i niebieska dioda - to cechy monitora EIZO FlexScan L465.

Dane techniczne:
Przekątna: 16 cali ■ Wejścia sygnału: D-Sub (VGA), DVI-I ■ Rozdzielczość nominalna: 1280 na 1024 punkty, przy 75 Hz ■ Plamka: 0,248 mm ■ Pobór mocy: do 45 W ■ Głośniki: 2*1 W ■ Dodatkowe: dołączony przewód audio

Pomiędzy...

EIZO FlexScan L465

■ techNICK

Kilka miesięcy temu (numer CDA 6/2002) opisywaliśmy monitor ciekłokrystaliczny firmy EIZO o przekątnej matrycy wynoszącej piętnaście cali. Tym razem do testów otrzymaliśmy ekran o cal większy i w typowej dla komputerowych akcesoriów obudowie koloru kremowego.

Panel EIZO FlexScan L465 jest w stanie pracować w nominalnej rozdzielczości 1280 na 1024 punkty przy odświeżaniu ustalonym na poziomie 75 Hz. Jest to raczej standardowa wartość, która niczym nie wyróżnia tej konstrukcji od innych spotykanych na rynku. Od tańszych urządzeń mniej renomowanych producentów urządzenie wyróżnia z kolei przede wszystkim jakość obrazu, dokładne odwzorowanie barw oraz krótki czas zapalania i gaszenia punktów, dzięki czemu nie powstaje efekt "powidoku".

Doskonale działa także system automatycznie dopasowujący parametry monitora do trybu wyświetlanego przez kartę graficzną. Nawet niestandardowe dla tej matrycy rozdzielczości wyglądają tu całkiem nieźle. Kremowy kolor obudowy nie rozprasza uwagi podczas pracy, tak jak to się czasem dzieje w przypadku tworzyw ciemnych. O geometrii nie można napisać złego słowa, ponieważ musi być idealna, jak przystało na wyświetlacz ciekłokrystaliczny. FlexScan L465 mógłby mieć obracany o 90 stopni ekran, a w pudełku powinien się znaleźć przewód pozwalający na wykorzystanie złącza DVI-I, w które wyposażone są już niemal wszystkie karty graficzne.

Świetny obraz, szybkie włączanie i wygaszanie punktów, nienaganny wygląd oraz niewiele miejsca, jakie zajmuje na biurku, to podstawowe atuty monitora EIZO FlexScan L465. Gdyby uzupełniono wyposażenie i dodano możliwość obrotu ekranu, konstrukcja zasłużyłaby na nasze (redakcji CDA) wyróżnienie.

ⓘ EIZO FlexScan L465

Cena: **3775 zł*** ■ Dostarczył: **I.T.P. Sp. z o.o.**, ul. Lubieszowska 5, 04-308 Warszawa, tel. (022) 879 77 77, faks (022) 612 44 22

+ doskonały obraz
- brak dołączonego przewodu DVI-I ■ niezmiennie minusem jest... cena

Internet: **www.itp.com.pl, www.eizo.com**

Dane techniczne:
Obrót kierownicy: 240 stopni ■ Przyciski: 8 (w tym 2 skrzydełka) ■ Pedały: 2 analogowe ■ Skrzynia biegów: tak, sekwencyjna ■ System wstrząsowy: Force Feedback ■ Podłączenie: USB ■ Gwarancja: 24 miesiące



Właśnie tak wygląda to niesamowite cacko.

Przekręć kluczyk i naciśnij gaz do dechy

Logitech Momo Racing

■ Sector

Czy symulowana jazda samochodem musi tak dalece odbiegać od tej w rzeczywistości? Z każdym dniem zbliżamy się do sytuacji, kiedy zasiadłszy do naszej ulubionej samochodówki, poczujemy się jak prawdziwy kierowca.

Logitech MOMO Racing Force to profesjonalnie wykonana kierownica dla każdego, kto kocha wyścigi samochodowe. Jak to zwykle bywa w produktach Logitecha, ergonomia i łatwy dostęp do programowalnych przycisków są tu elementami wykonanymi wzorcowo, dzięki czemu produkt ten zadowoli nawet bardzo wybrednego gracza. Kierownica została pokryta gumą o specjalnej fakturze, co powoduje mniejsze ślizganie się dłoni po kierownicy. Na duży plus zasługuje w tym przypadku skręt, który wynosi aż 240 stopni. Po raz pierwszy zdecydowano się również na montaż gałki zmiany biegów (sekwencyjna), a samej manetki można używać z prawej lub lewej strony (opcja dla prawo- i leworęcznych graczy). Wewnątrz urządzenia zainstalowano prawdziwy majstersztyk, optyczno-mechaniczny Force Feedback, który jest jeszcze mocniejszy i bardziej precyzyjny od poprzedników. W zestawie znalazły się również pedały, które pokryto specjalnym tworzywem o fakturze zapobiegającej ześlizgiwaniu się stóp podczas zabawy. Tutaj również nie zapomniano o tych bardziej "dynamicznych" graczach i pedały zostały bardzo dobrze obciążone, przez co nie będą przesuwać się po podłodze.

Zestaw Logitech Momo Racing Force to na pewno bardzo dobry nabytek dla każdego użytkownika, który chce poczuć dreszczyk emocji podczas gry w ulubioną samochodówkę. Precyzyjne i bardzo profesjonalne wykonanie jest gwarancją, że uciecha z korzystania z tego urządzenia będzie trwała bardzo, bardzo, bardzo długo - a nawet gdyby coś się stało, na kierownicę mamy 2-letnią gwarancję.

ⓘ Logitech Momo Racing

Cena: **559 zł*** ■ Dostarczył: **VERACOMP SA**, ul. Zawiła 61, 30-390 Kraków, tel. (012) 252 55 55, faks (012) 252 55 00

+ optyczno-mechaniczny Force Feedback ■ 240-stopniowy skręt ■ gałka biegów dla prawo- i leworęcznych
- problemy z Force Feedbackiem pod Win2000

Internet: **www.veracomp.pl, www.logitech.com.pl**

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.



iiyapońska
jakość
HM704UTc
17", idealnie płaski kineskop
Diamondtron M2, Highbrightness**
maskownica pasmowa 0,25 mm
maks. rozdz. 1600 X 1200 / 72 Hz
sRGB
AX3818UTc
15", cyfrowy LCD TFT
jasność 250 cd/m2
kontrast 350:1
czas reakcji 35 ms
D-Sub, DVI-D, głośniki
** Highbrightness – system umożliwiający podniesienie jasności wyświetlanego obrazu z 125 do 300 cd/m2.
Wyświetlany obraz jest jasny jak na ekranie telewizora! Idealny do gier, DVD, DivX!!!
iiyama
CHCESZ POZNAĆ CENY
zadzwoń
www.iiyama.pl | Bezpłatna infolinia: 0 800 IIYAMA (44 92 62)
monitor | zastępczy na czas naprawy
3 lata | gwarancji door | to | door

różnych źródeł. 241/O dostępny będzie jako rozszerzenie (dodatkowy interfejs) dla systemu opartego o kartę PCI-424 MOTU Audio System lub jako pełny system (karta PCI-424 + interfejs 241/O + program Audiodesk Mac). Panel przedni interfejsu 241/O zaopatrzony jest we wskaźniki poziomu sygnału dźwiękowego dla każdego wejścia i wyjścia (5-segmentowe diody). Produkt pojawi się w sprzedaży w styczniu 2003 roku. Planowane ceny to: System MOTU 241/O - 7500 zł z VAT, a Interfejs MOTU 241/O 6000 zł z VAT (ceny mogą ulec zmianie).

www.audiofactory.pl

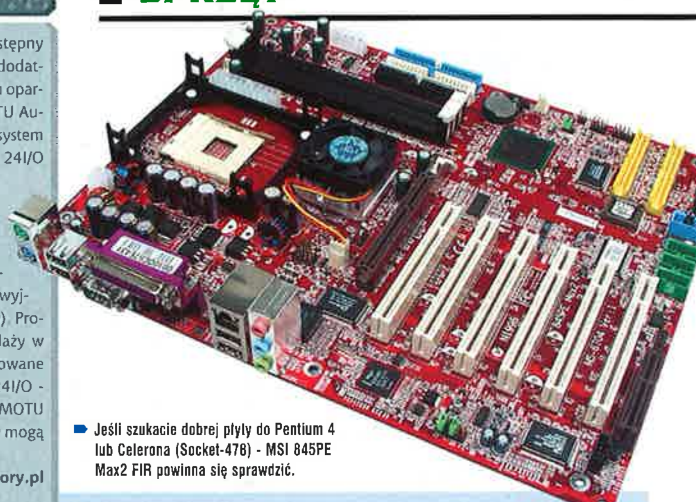
Bliżej świata

Dzięki podpisanej ostatnio umowie dystrybucyjnej w ofercie firmy ALSTOR znalazła się szeroka gama produktów amerykańskiej firmy Hauppauge. Wśród nich znaleźć można karty do edycji



wideo oraz tunery telewizji analogowej i satelitarnej. Produkty kierowane są zarówno do użytkowników komputerów PC, jak i MAC. Na szczególną uwagę zasługują karty WinTV Nexus-S i WinTV Nova-S do odbioru cyfrowych strumieni wideo i audio DVB-S (Digital Video Broadcasting) oraz danych transmitowanych drogą satelitarną Broadband Internet (szerokopasmowy dostęp do Internetu przez satelitę). Pozwalają one na nieograniczony dostęp do całej gamy stacji telewizyjnych i radiowych przekazywanych przez satelitę w kompresji MPEG-2, co w rezultacie daje jakość porównywalną do tej z DVD. Obydwie karty wyposażono w dekodery MPEG-2. W przypadku modelu Nova jest to dekodowanie programowe, a dzięki temu znacznie obniżono jej koszt. Nexus natomiast ma sprzętowy dekoder umożliwiający oglądanie programów w skalowanym oknie, przy jednoczesnym wykonywaniu pracy w innym programie. Karta Nexus dodatkowo pozwala na pracę w trybie magnetowidu cyfrowego i nagrywanie dowolnych programów na dysku twardym komputera w kompresji MPEG-2 realizowanej sprzętowo przez układ zainstalowany na karcie. Urządzenia dostarczane są z bogatym zestawem oprogramowania, a Nexus również z pilotem - co jest wygodne w przypadku oglądania programów na ekranie telewizora. Dwa inne produkty Hauppauge'a dostępne w ALSTOR przeznaczone są dla użytkowników MAC-ów. Jest to zewnętrzny tuner telewizyjny MyTV i urządzenie do importu sygnału wideo MyVideo. Oprócz oglądania programów telewizyjnych, oferuje opcję importowa-

■ **SPRZĘT**



Jeśli szukacie dobrej płyty do Pentium 4 lub Celerona (Socket-478) - MSI 845PE Max2 FIR powinna się sprawdzić.

Dane techniczne:

Dla procesorów: Intel Pentium 4, Celeron (478 nóżek) ■ **Chipset (North/South):** Intel 82845PE MCH/Intel 82801DB ICH ■ **Podstawka:** Socket-478 ■ **Pamięć:** 3*DDR (do 3 GB) ■ **Złącza:** 1*AGP 4x, 6*PCI, 1*CNR, 6* USB 2.0, 3*FireWire ■ **RAID:** Promise PDC20276 ■ **Układ dźwiękowy:** C-Media CMI8738 ■ **LAN:** Intel RC82540EM Gigabit LAN ■ **Inne:** oprogramowanie dodatkowe

Gigabity, megaherce, nowe wersje...

MSI 845PE Max2 FIR

■ **techNICK**

Ostatnio na rynku pojawiło się kilka nowych chipsetów przeznaczonych do płyt głównych, które obsługują zarówno starsze, jak i nowsze procesory produkowane przez wiele firm. Dość prężnie działająca firma MSI regularnie przysyła do testów najnowsze wyroby.

MSI 845PE Max2 FIR przeznaczono do pracy z procesorami Intel Pentium 4 oraz Celeron z 478 wyprowadzeniami do podstawki. Dzięki najnowszemu chipsetowi Intel 845PE na płycie można obsadzić, a co ważniejsze - w pełni wykorzystać pamięci DDR 333. A to jest nader przydatne, jeśli zamierzamy uzyskać jak najwyższą wydajność zestawu komputerowego.

Dodatkowe wyposażenie urządzenia to sześć złączy USB 2.0 oraz trzy FireWire (IEEE 1394), kontroler sieci LAN, który jest w stanie pracować z gigabitową przepustowością, a także sześciokanałowy kontroler audio firmy C-Media, no i kontroler RAID firmy Promise. Płyta pracuje bez zarzutu z dostępnymi procesorami, na dodatek oferuje także całkiem przyzwoitą wydajność porównywalną z tą w innych najszybszych na rynku konstrukcjach.

Jak przystało na nowoczesną konstrukcję, także ta oferuje spore możliwości podkręcenia procesora - bez problemu taktowanie magistrali procesora można podnosić co 1 MHz, a także w całkiem sporym zakresie manipulować napięciami rdzenia CPU, napięciem pamięci DDR oraz magistrali AGP, dzięki czemu wyżyłowany system powinien pracować stabilniej. Przestrzegamy jednak przed przesadnym ustalaniem parametrów funkcjonowania procesora i innych komponentów, gdyż niekiedy kończy się to ich uszkodzeniem, samej płyty głównej również.

MSI 845PE Max2 FIR to jedna z ciekawszych konstrukcji przeznaczonych do procesorów Intela i obsadzanych w podstawce Socket-478.

ⓘ MSI 845PE Max2 FIR

Cena: **849 zł*** ■ Dostarczył: **INCOM**, ul. Kolejowa 3, 55-075 Bielany Wrocławskie, tel. (071) 35 88 000, faks (071) 35 88 088, **Centrala ACTION**, ul. Jana Kazimierza 46/54, 01-248 Warszawa, tel. (022) 836 62 28, faks. (022) 877 06 20

(+) zintegrowano wiele najnowocześniejszych rozwiązań na jednej płycie ■ spore możliwości podkręcania procesorów

(−) brak kontrolera SerialATA

Internet: **www.msi.com.tw, www.msi-polska.pl, www.incom.pl, www.action.pl**

Dane techniczne:

Wielkość ekranu: 17" ■ **Rodzaj kineskopu:** SuperBright Diamondton NF ■ **Wielkość plamki:** 0,25 mm ■ **Częstotliwość pozioma:** 31 do 96 kHz ■ **Częstotliwość pionowa:** 50 do 160 Hz ■ **Maksymalna rozdzielczość pracy:** 1600 x 1200 @ 50-76 Hz ■ **Optymalna rozdzielczość pracy:** 1280 x 1024 @ 85 Hz ■ **Regulacja temperatury kolorów:** 7500 K/8000 K/8500 K/9000 K/9300 K/użytkownika, sRGB ■ **Standardy zarządzania energią:** IPM zgodny z EPA ENERGY STAR, TCO NUTEK, VESA DPMS ■ **Gwarancja:** 3 lata



Nowa linia energooszczędnych monitorów CRT.

Jeszcze ostrzejszy obraz

NEC MultiSync FE791SB

■ **Sector**

W czasach kiedy niejednemu użytkownikowi komputera brakuje na pulpicie miejsca, coraz baczniej rozglądamy się za rozwiązaniami alternatywnymi. Niektórzy stosują pulpity wirtualne, inni zwiększają rozdzielczość, przez co psują wzrok. Nie ma innego wyboru, należy zmienić monitor na większy.

NEC MultiSync FE791SB to nowy, 17-calowy monitor CRT w ofercie firmy NEC-Mitsubishi Electronics Display. Urządzenie to należy do nowej generacji produktów CRT - z innowacyjnym kineskopem Mitsubishi SuperBright Diamondtron. Kineskop ten - dzięki funkcji SuperBright - pozwala osiągnąć jasność na poziomie 300 cd/m2, za sprawą dwóch trybów tej funkcji (użytkownik może się między nimi dowolnie przełączać) monitor nadaje się do wszystkich znanych zastosowań: oglądania filmów DVD, stron WWW czy zwyczajnego grania w ulubioną grę. Poza innowacyjnym rozwiązaniem w przypadku sterowania jasnością kineskopu, monitor charakteryzuje się również idealną geometrią - dzięki czemu praca z komputerem ma odpowiedni komfort. Zastosowanie powłoki OptiClear oraz ciemnego odcienia szkła zaowocowało tym, że uzyskuje się tu bardzo dobry kontrast obrazu (plamka wynosi 0,25 mm) oraz w ten sposób redukuje odbicia światła zewnętrznego. Na uwagę zasługuje również to, że monitor pobiera jedyne 66 W cennej energii elektrycznej! Zalecane przez producenta rozdzielczości pracy to 1024 x 768 przy 85 Hz, a maksymalna rozdzielczość, z jaką monitor sobie radzi - to 1600 x 1200 przy 76 HZ. Cały zestaw dodatkowo okraszono oprogramowaniem NaViSet dla kart graficznych kompatybilnych z standardem DDC/CI, umożliwiającym łatwe konfigurowanie ustawień monitora.

Parametry monitora oraz jego wygląd i wymiary robią bardzo pozytywne wrażenie. Może to być to na pewno jedna z bardziej opłacalnych inwestycji, jeżeli oczywiście zależy nam na komforcie pracy.

ⓘ NEC MultiSync FE791SB

Cena: **1055 zł*** ■ Dostarczył: **INCOM**, ul. Kolejowa 3, 55-075 Bielany Wrocławskie, tel. (071) 35 88 000, faks (071) 35 88 088

(+) funkcja SuperBright ■ geometria obrazu ■ cena

(−) dziwaczna siateczka na górnej części obudowy

Internet: **www.incom.pl, www.nec.pl**

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Zmień telewizor na monitor!

STWORZONE DO ZDROWEGO SURFOW@NIA

NIE POWTARZAJCIE TEGO W DOMU



Wymieniamy procesor, dokładamy RAM-u. Robimy wszystko, aby nasz ukochany blaszak pracował szybciej i był niezawodny. Czy zastanawialiście się, co robi Wasze ciało, gdy dynamicznie surfujecie po Internecie? Siedzi... A może się deformuje? Jasne, młody organizm wytrzyma wiele – ale jak długo? Pomyślcie, czy nie nadszedł czas na zainwestowanie sumy równej wartości dysku w krzesło, które uchroni Wasz organizm przed dyskopatią? Krzesła Nowy Styl stworzyliśmy dla ludzi chcących zdrowo i komfortowo spędzać czas przed komputerem. Zdrowy design jest na fali! Poznajcie stan dynamicznego siedzenia, podczas którego krzesło porusza się, podążając za każdym Waszym ruchem, nawet, jeśli surfujecie :)

Najnowsza kolekcja zdrowych krzeseł już w sklepach.



Wejdź na naszą stronę www.nowystyl.com.pl i zdobądź specjalny kupon rabatowy.

NOWY STYL®

ZDROWA GENERACJA

Wypróbuj jak wygodne są najnowsze krzesła i zrealizuj swój kupon w wybranym salonie meblowym:

BEŁCHATÓW: Pawilon Handlowy „Danuta", 044 632 87 22, **BIAŁA PODLASKA:** Biasov, 083 342 50 49, Ergo Ton, 083 342 57 69, **BIAŁYSTOK:** Ajro, 085 664 79 03, Arkadia, 085 868 18 76, Biuro i Meble B.M., 085 744 34 29, 3D Studio, 0601 395 220, **BIELSKO-BIAŁA:** Agata, 033 816 89 27, **BIŁGORAJ:** Ergo, 084 686 04 94, **BYDGOSZCZ:** Lumar, 052 322 08 12, Stoper, 052 321 18 32, Synak Meble, 052 341 49 14, **BYTOM:** Bytomski Dom Meblowy „Meblokom", 032 281 43 03, **CHEŁM:** B I M, 082 560 21 34, Stilhet, 082 565 84 90, **CIESZYN:** Styl, 033 852 34 29, **CZĘSTOCHOWA:** Mebo, 034 324 11 45, **DĘBICA:** Faktor, 014 670 35 81, **DZIERŻONIÓW:** Asan, 074 831 93 77, **ELBLĄG:** Sonik, 055 233 99 85, **EŁK:** Tarmot 2, 087 621 49 20, **GDAŃSK:** Jaga, 058 554 16 16, Meble Polonia, 058 554 33 80 w.336, **GDYNIA:** Armet Bis, 058 699 33 65, **GLIWICE:** Colo Rolo, Cztery Litery - Tesco, 032 775 31 48, Meblopol, 032 232 14 69, **GŁOGÓW:** Euro Pionier, 076 835 03 54, **GNIEZNO:** Tina, 061 426 35 16, **GORZÓW WLKP.:** Styl, 095 728 45 85, Euro Pionier, 095 722 65 76, Margot - Meble Biurowe, 095 735 04 52, **GRUDZIĄDZ:** Meblofarm, 056 642 77 90, **IŁAWA:** E & D, 089 648 65 50, **INOWROCŁAW:** Lumar, 052 357 25 81, Synak Meble, 052 357 50 46, **JASTRZĘBIE ZDRÓJ:** Jaster, 032 471 15 74, **JAWORZNO:** Kora, 032 616 36 07, **JELENIA GÓRA:** Pionier, 075 752 52 97, **KALISZ:** Euro Pionier, Dom Towarowy, 062 767 48 03, **KATOWICE:** Agata, 032 735 07 51, Empi, 032 255 22 30, **KIELCE:** Dek, 041 345 01 72, Jawex, 041 366 40 09, **KŁODZKO:** Akpol, 074 867 58 25, **KOŁOBRZEG:** Bokato, 094 351 72 59, **KOSZALIN:** Solland, 094 341 03 65, **KRAKÓW:** Biuroland, 012 423 63 82, Colo Rolo, Cztery Litery - Tesco, 012 296 42 86, Lignum, 012 632 96 68, Lignum, 012 661 23 40, Lobos, 012 413 27 00, Skrzat, 012 644 39 53, Studio Kwadrat, 012 422 50 69, Studio 2, 012 411 86 79, **KROSNO:** Meble Polskie, 013 436 88 74, **KWIDZYN:** Synak Meble, 055 279 50 38, **LEGNICA:** Euro Pionier, 076 862 75 48, **LESZNO:** Dom, 065 529 98 10, **LUBIN:** Mercus, 076 724 82 80, **LUBLIN:** Black Red White, 081 441 80 21, Meble Polonia, 081 528 05 83, **ŁOMŻA:** Modul, 086 218 35 07, **ŁÓDŹ:** Colo Rolo, Cztery Litery - Carrefour, 042 645 80 05, Colo Rolo, Cztery Litery - M1, 042 633 73 54, Colo Rolo, Cztery Litery - Tesco, 042 611 50 21, **MODLNICA:** Witek, 012 626 62 62, **NOWY SĄCZ:** Domy Meblowe „Delta", 018 443 55 05, Ikea, 018 443 78 31, **NOWY TOMYŚL:** Nowotomyski Dom Handlowy, 061 442 20 38, **NYSA:** Jarimpex, 077 433 71 25, **OLSZTYN:** Cezas Glob, 089 533 54 27, Kamila P.H.U., 089 533 03 31, **OPOLE:** Bako, 077 457 39 54, Sigma, 077 451 51 60, **OSTROWIEC ŚW.:** Dexter, 041 248 08 00, **PIŁA:** Open, 067 215 53 13, WPHW, DH „Hermes", 067 351 73 35, **PIOTRKÓW TRYBUNALSKI:** Komers, 044 649 27 76, **PISZ:** Markann, 087 423 36 47, **POZNAŃ:** Euro Pionier, „Okrąglak", 061 852 29 26, Meblopol, 061 866 00 21, Pawamex, 061 852 45 32, **PSZCZYNA:** Buteg, 032 210 11 30, **PUŁAWY:** Biuroserwis, 081 886 42 48, **RADOM:** Armet Compact, 048 364 59 30, **RAWICZ:** Filadelfia, 065 545 49 65, **RYBNIK:** BAM, 032 422 50 91, **RYPIN:** F.H. Pilarski Piotr, 054 280 61 66, **RZESZÓW:** Lobos, 017 853 92 91, Twój Styl, 017 854 03 64, **SIEDLCE:** Arche, 025 644 49 49, Feniks, 025 633 06 26, **SOCHACZEW:** Muller i Mroczek, 046 861 90 54, **SOPOT:** Diagonal, 058 551 15 60, **STALOWA WOLA:** Halmar, 015 842 75 76, **STARGARD SZCZECIŃSKI:** Flejszman, 091 577 61 50, Larix, 091 573 77 05, **SUWAŁKI:** Ajro, 087 565 09 60, Biuroland, 087 566 71 28, **SWARZĘDZ:** Euro Pionier, 061 665 09 14, **SZCZECIN:** Biurotechnika, 091 482 29 13, Larix, 091 461 32 81, Multiko, 091 432 97 30, **SZCZECINEK:** Biuro Meble, 094 373 13 35, **ŚWIDNICA:** Stema, 074 852 47 04, **ŚWINOUJŚCIE:** Pik, 091 327 90 45, **TARNOWSKIE GÓRY:** „Pod Kasztanem" Dom Towarowy, 032 285 16 08, **TARNÓW:** Lobos, 014 627 45 23, **TORUŃ:** Synak Meble, 056 611 61 60, WUTEH, 056 659 84 14, **WARSZAWA:** Biuro Consult, 022 843 66 78, Biurotechnika, 022 632 91 51, Colo Rolo, Cztery Litery - Tesco, 022 533 91 82, Excramm, 022 636 56 24, Helikon - Centrum Jupiter, 022 675 71 18, Inkomp, 022 631 89 25, Mebel Serwis, 022 822 68 10, Probox - STARA MIŁOSNA, 022 773 38 93, **WIELUŃ:** Chrom Glass, 043 843 93 35; **WROCŁAW:** Euro Pionier, 071 341 09 32, Pokker Office, 071 338 50 90, Surfland, 071 780 27 62, **ZAMOŚĆ:** Uniwers, paw. „Marcin", 084 627 14 91 w.40, **ZĄBKI:** Meble Polonia, 022 678 20 65, **ZIELONA GÓRA:** Biuro Line, 068 320 25 13, Euro Pionier, 068 322 11 71.

nia i zapisywania na dysku sekwencji wideo z dowolnego źródła analogowego (np. kamery). Łatwe i szybkie podłączenie za pośrednictwem interfejsu USB to kolejny atut tych produktów. Zalety MyTV i My Video na pewno docenią "Macuserzy", cierpiący z powodu braku możliwości rozbudowy komputerów i kierowanych do nich propozycji. Koszt karty WinTV Nova-S to 526 zł, Nexus-S to 1488 zł, MyVideo to 1488 zł, MyTV to 1050 zł.

www.alstor.com.pl

Przekaźniki

Firma VIA Technologies poinformowała o serii nowych, pośredniczących w wyświetlaniu produktów - przekaźnikach VIA VT1631 LVDS, VIA VT1632 TMDS oraz VIA VT1633 TMDS z HDCP. Wraz z rozwojem urządzeń, takich jak cyfrowe systemy satelitarne, HDTV, odtwarzacze DVD, kamery wideo i aparaty, które łączymy z różnorodnymi zastosowaniami (gry, Internet, grafika itp.), klienci wymagają wyższej jakości od metod transmisji wideo czy zdjęć do elektronicznych urządzeń. Obecne rozwiązania są wciąż szeroko stosowane, choć charakteryzują się dużym poborem energii, głośnością, a to sprawia, że trudno je uznać za doskonałe. VIA zaprojektowało przekaźniki wideo na bazie dwóch technologii cyfrowych interfejsów: Low Voltage Differential Signaling (LVDS) oraz Transition Minimized Differential Signaling*(TMDS). Obie poprawiają ilość i jakość danych wideo, które mogą być przesyłane między urządzeniami z wyższą rozdzielczością, niższym poborem mocy oraz uniwersalną komunikacją. Z niektórymi parametrami najbardziej zaawansowanymi w swojej klasie VIA VT1631, VT1632 i VT1633 oferują niski pobór energii, kompaktowy rozmiar i wysoką wydajność. W ramach uzupełnienia oferty rozwiązań wideo, takich jak urządzenia TV-out, VIA zapewnia maksimum elastyczności producentom komputerów oraz integratorom systemów poszukującym prostych rozwiązań do połączenia rozwiązań wideo.

www.via.com.tw

TOTH

TOTH MT411 to najbardziej zaawansowany aparat cyfrowy w ofercie MEDIA-TECH. Charakteryzuje się wysoką rozdzielczością



obrazu SXGA 1600 x 1200 punktów, interpolowaną sprzętowo, 2-krotnym cyfrowym zbliżeniem oraz wbudowaną lampą błyskową. Poza tym wyposażono go w wbudowane aż 8 MB pamięci FLASH (nie traci zdjęć po wyjęciu baterii). Pamięć można po-

■ SPRZĘT



MSI DragonWriter 48x/16x/48x

■ Maciej Lewczuk

Firma do tej pory znana głównie z doskonałych płyt głównych (niejednokrotnie wyróżnianych w CDA) oraz kart graficznych rozpoczęła produkcję napędów optycznych oraz nagrywarek CD-RW. Jak by tu... po prostu przetestowaliśmy jedno z takich urządzeń.

MSI DragonWriter 48x/16x/48x to nagrywarka łącząca wiele nowoczesnych rozwiązań. Czy pośród niezłych produktów, jakie do tej pory opuściły fabryki MSI, znalazł się kolejny godny pozostałych? Trudno na to pytanie odpowiedzieć. Szybkość nagrywania krążków CD-R to 48x, co zbliża się już niemal do kresu możliwości standardowych urządzeń tego typu. CD-RW zapełniane jest danymi z prędkością 16x, a odczytywane 48x. Opcja pracy w pionie, jak i wykorzystania funkcji CD-Text, Overburning, a także technologii ExacLink (zapobieganie błędowi przepełnienia bufora) to dodatkowe zalety urządzenia.

Dane techniczne:

Interfejs: ATAPI/IDE ■ **Bufor:** 2 MB ■ **Zapis CD-R/RW:** do 48x/16x ■ **Odczyt CD:** do 48x ■ **Buffer Underrun:** ExacLink ■ **CD-Text:** obsługuje ■ **Overburning:** obsługuje

Smocza szybkość

Korekcja błędów jest w tym przypadku całkiem dobra - niemal w zupełnie zostały odczytane porysowane krążki testowe. Ripowanie muzyki z nośników z muzyką także stoi na przyzwoitym poziomie (15x na początku płyty, 33x na końcu). Nie ma jednak róży bez kolców. W czasie gdy płytki kręcą się niemal z maksymalną prędkością, z urządzenia dochodzi wyraźny szum powietrza, który może dać się we znaki, szczególnie wieczorami - gdy chcemy posłuchać muzyki lub pograć w ulubione tytuły. Dołączone do urządzenia oprogramowanie pozwala w pełni wykorzystać możliwości DragonWritera.

DragonWriter 48x/16x/48x to konstrukcja plasująca się w czołówce urządzeń do nagrywania płytek CD-R/RW, mimo to nie wyróżnia się niczym, tak jak inne produkty firmy MSI.

ⓘ MSI DragonWriter 48x/16x/48x

Cena: **319 zł*** ■ Dostarczyl: **Microstar International, INCOM**, ul. Kolejowa 3, 55-075 Bielany Wrocławskie, tel. (071) 358 80 00, faks (071) 358 80 88

(+) spora prędkość wypalania płyt ■ doskonała do zgrywania muzyki na dysk twardy

(−) szum powietrza, jaki dochodzi z urządzenia podczas pracy

Internet: **www.msi.com.tw, www.msi-polska.pl, www.incom.pl**

Aparacik cyfrowy

Zoltrix Z-Cyber Uni-Cam i Benq Digital Camera 1300

■ Mike-L

Tym razem prezentujemy dwa malutkie aparaty cyfrowe, które charakteryzują się całkiem ciekawymi właściwościami. Większym z tej dwójki jest Zoltrix Z-Cyber Uni-Cam, który ma nieco słabsze parametry niż mniejszy Benq Digital Camera 1300.



Zoltrix jest w stanie wykonać zdjęcia w maksymalnej rozdzielczości 800 na 600 punktów (programowo można je powiększyć do 1024 na 768), z wykorzystaniem wbudowanej lampy błyskowej oraz samowyzwalacza. Bez problemu można go dostroić do pracy w plenerze (inny balans bieli) oraz częstotliwości prądu zmiennego (ważne przy sztucznym oświetleniu wewnątrz budynków). Zdjęcia wykonane tym aparatem cechują się przyzwoitą jakością, ale nie jest to nic nadzwyczajnego - ot, lepsze niż te uzyskiwane ze zwykłych kamer internetowych. Benq Digital Camera 1300 charakteryzuje się mniejszymi gabarytami niż poprzednia konstrukcja. Jest też sporo droższa, choć rekompensuje to dwa razy większą pamięcią na dane oraz liczbą dostępnych opcji. W pamięci urządzenia mogą być zapisywane dane, takie jak fotografie, dźwięk (dyktafon) oraz filmy (funkcja kamery). Jakość przechwytywanego obrazu jest w tym przypadku lepsza niż u poprzednika, mimo wszystko nie na tyle, by jakoś zdecydowanie wyróżnić tę konstrukcję (lepsze nasycenie barw i mniejsza ilość "szumów"). Rozdzielczość jest wyższa i to bez programowej interpolacji (do 1280 na 1024 punkty). Obydwie konstrukcje mogą w prosty sposób zastąpić kompaktowe aparaty fotograficzne np. na wycieczce, choć nie polecam ich do wykonywania zdjęć w warunkach niedostatecznego oświetlenia. Niewielka lampa błyskowa nie sprawdza się na odległość powyżej dwóch metrów.

ⓘ Zoltrix Z-Cyber Uni-Cam

■ Dostarczył: **Megabajt**, ul. Rydygiera 8, 01-793 Warszawa, tel. (022) 633 11 99, faks (022) 693 86 06

(+) nieskomplikowana obsługa

(−) niska rozdzielczość ■ słaba jakość przy niezbyt dobrym oświetleniu

Internet: **www.z-cyber.com, www.megabajt.com.pl, www.benq.com**

ⓘ Benq Digital Camera 1300

■ Dostarczył: **MSD**, ul. Galaktyczna 23, 80-299 Gdańsk Osowa, tel. (058) 340 23 23, faks (058) 552 54 61

(+) małe gabaryty ■ dość dobre zdjęcia

(−) wymaga dobrego oświetlenia

Internet: **www.msd.com.pl, www.benq.com**

Aparat	Cena	Rozdzielczość	Lampa błyskowa	Tryb kamery	Dyktafon	Pamięć	Zasilanie
Zoltrix Z-Cyber Uni-Cam	335 zł	do 800 x 600	wbudowana	brak	brak	8 MB	3*AAA
Benq Digital Camera 1300	520 zł	do 1280 x 1024	wbudowana	jest	jest	16 MB	2*AAA

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.



➡ LG GMA-4020B to nagrywarka CD/DVD, którą można zakupić za kwotę niższą niż 1700 złotych.

Dane techniczne:
Zapis CD-R/-RW: do 12x/do 8x ■ **Zapis DVD-RAM/-R/-RW:** 2x/do 2x/1x ■ **Odczyt CD/DVD:** do 32x/do10x ■ **Bufor:** 2 MB ■ **Zabezpieczenie przed Buffer Under Run:** tak ■ **CD-Text:** obsługuje ■ **Overburning:** obsługuje ■ **Oprogramowanie:** InterVideo WinDVD 4, B's Recorder Gold 5.09, B's Clip 5.09, B's DVD 1.1.0

Film z rodzinnego spotkania = jedna płytka DVD

LG GMA-4020B

■ **techNICK**

Szybkość, z jaką dane przenoszone są na nośniki przez nagrywarki CD-RW, dochodzi już do kresu możliwości, gdyż krążki większych po prostu nie wytrzymają. Co zatem robić, jeśli potrzebujemy zarchiwizować własne dane?

Można by przypuszczać, że przyszłość powinna należeć do nagrywarek DVD, ale o tym czas jeszcze zdecyduje, ponieważ pojawia się sporo nowych nośników, które mają zastąpić poczciwe CD-R. LG GMA-4020B to nagrywarka DVD na tyle jeszcze nowa, że widnieje na niej naklejka - Engineering Sample. Mimo że jest to "niemal" ostateczna wersja urządzenia, bez problemu udawało się wypalić krążki z różnego rodzaju danymi, w tym także DVD-RW i DVD-ROM. Poza tym nie było problemów z CD-Textem oraz Overburningiem (wypalanie większej ilości danych niż przewiduje to oficjalna pojemność krążka). Zastrzeżenia można by mieć jedynie do niezbyt wysokiej szybkości wypalania danych, gdyż dla CD-R i RW wynosi ona - odpowiednio: 12x i 8x, co nie jest niczym powalającym na kolana. Co do zapisu DVD-ROM, -RW i -R możliwości znajdują się w tabelce obok zdjęcia.

Godnym podkreślenia faktem jest to, że cena tego typu urządzeń coraz szybciej spada, a to może oznaczać, że w niedalekiej przyszłości zajmą one miejsce tradycyjnych nagrywarek, zważywszy szczególnie na to, że i ceny nośników o pojemności 4,7 GB utrzymują się na poziomie 10 (dziesięciu) złotych.

Jeśli ktoś potrzebuje zgromadzić na jednym krążku różnego rodzaju pliki lub zajmuje się obróbką dużej ilości danych (filmy, muzyka, obrazy) - urządzenie takie jak LG GMA-4020B będzie dość dobrą inwestycją.

ⓘ LG GMA-4020B

Cena: 1699 zł* ■ **Dostarczył: LG Electronics Polska Sp. z o.o.**, ul. Domaniewska 41, 02-672 Warszawa, tel. (022) 606 14 54, faks (022) 606 14 59

👍 niezłe oprogramowanie ■ w miarę nisko skalkulowana cena

👎 czasem zbyt głośna praca (szum powietrza)

Internet: **www.lge.pl**

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

DVD od eldżi...

większyć przez zastosowanie popularnych kart pamięci typu SD MEDIA o pojemności nawet do 128 MB. Nowością jest tu wbudowana dioda redukcji efektu "czerwonych oczu". Do nieczęsto spotykanych cech w tego typu aparatach należy zaliczyć również bogaty wachlarz ręcznych i automatycznych ustawień, ekspozycji i balansu bieli. W TOTH MT411 wbudowano duży, 1,5-calowy ekran LCD, pełniący również funkcję wizjera - ponieważ z racji niewielkich rozmiarów po prostu nie ma nań miejsca. Z tyłu aparatu, wzorem urządzeń cyfrowych z "wyższej półki", a więc w przedziale cenowym powyżej 1500 zł, znajduje się obrotowy przełącznik trybów oraz przyciski nawigacyjne. Ustawień parametrów dokonuje się przez zmianę poszczególnych funkcji menu. Aparat ma interfejs USB, co pozwala na wymianę plików obrazów z komputerem. W TOTH jest nagwintowany otwór umożliwiający zamontowanie aparatu na standardowym statywie. W zestawie - oprócz samego aparatu, instrukcji obsługi, kabla USB, pokrowca i paska na nadgarstek - znajduje się płyta ze sterownikami i wartościowym oprogramowaniem firmy ArcSoft: Photo Impression 4.0, Video Impression, Photo Fantasy, Photo Montage. Sugerowana cena detaliczna to 749 zł.

www.media-tech.com.pl

Wizualizer

Nowy model wizualizera SAMSUNG SDP950 ST/DX powstał na bazie znanego modelu SDP 900. SDP 950 jest specjalizowaną kamerą, która przesyła obraz w standardzie od SVGA do XGA z niezależnym oświetleniem; poza tym można ją przeznaczyć do prezentacji obrazów z materiałów nieprzeźroczystych, trójwymiarowych przedmiotów, a także materiałów transparentnych. Urządzenie ma szereg funkcji użytkowych, z których najwięcej dotyczy zapamiętywania obrazów - tu, model 950 z oznaczeniem DX. I tak, zamrożenie obrazu (pamięć cyfrową), pamięć dodatkowa - zapamiętanie do 8 obrazów i później ich odtworzenie na ekranie (SDP950 DX), zestawienie 2 obrazów na ekranie (jednego w trybie online i drugiego offline), funkcja negativ/positiv, funkcja automatycznego bądź ręcznego ustawiania balansu bieli, głowica obrotowa. Ponadto urządzenie charakteryzuje rozbudowany interfejs I/O - gniazda wejściowe i wyjściowe w każdym z możliwych standardów: RGB, S-VIDEO i composite wideo. Złącze USB i RS232 umożliwia sterowanie pracą urządzenia za pomocą systemu sterowania lub odpowiedniego oprogramowania. W komplecie znajduje się całość okablowania, osłona materiałowa na urządzenie, pilot na podczerwień, instrukcja oryginalna i w języku polskim. Ceny wizualizerów Samsunga to odpowiednio: SDP-950 ST - 2 266 USD, SDP-950 DX - 2 708 USD.

www.samsung.pl



➡ Plustek OpticPro ST24

➡ Plustek OpticPro ST12

Model	Cena	Rozdzielczość optyczna	Rozdzielczość interpolowana	Głębia kolorów	Przystawka do slajdów/negatywów	Komunikacja	Gwarancja
ST12	385 zł	600 x 1200 dpi	19200 x 19200 dpi	48 bit/punkt	jest (24x36/60x60/60x90 mm)	port USB	24 miesiące
ST24	699 zł	1200 x 2400 dpi	19200 x 19200 dpi	48 bit/punkt	jest (24x36/60x60/60x90 mm)	port USB	24 miesiące

Skanowanie w duecie?

Plustek OpticPro ST12 i ST24

■ **Maciej Lewczuk**

Stosy wakacyjnych, rodzinnych czy okazjonalnych zdjęć zalegają w szafach w niejednym domu. Często także wiele stron tekstu czeka, by przepisać go do komputera. Drukarki nie można wykorzystać jako kserografu, ponieważ nie ma modułu skanującego. W większości przypadków bolączkom tym zaradzimy, kupując skaner.

Tym razem prezentujemy dwa urządzenia, które pochodzą od jednego producenta, ale przeznaczono je raczej dla różnych odbiorców. A są to skanery Plustek OpticPro ST12 i Plustek OpticPro ST24.

Na pierwszy rzut oka są to niemal identyczne konstrukcje, gdyż wizualnie różnią się przede wszystkim panelem sterowniczym, na którym umieszczono pięć przycisków pozwalających na łatwe sterowanie urządzeniem podłączonym do komputera. Sterowanie oraz przesyłanie danych do komputera dokonuje się poprzez magistralę USB, dzięki czemu instalacja nie przysparza problemów nawet początkującym użytkownikom, a informacje przesyłane są z wystarczającą szybkością. Przycisk Power Save jest bardzo ważnym elementem urządzenia - dzięki niemu każdy może samodzielnie wyłączyć lub uruchomić lampę skanera, a to wydatnie wpływa na jego żywotność, jak i oszczędność energii. Copy pozwala na wczytanie obrazu dokumentu, który umieszczono na szybie skanera - i przesłanie za pośrednictwem komputera na drukarkę, dzięki czemu zyskujemy proste ksero. OCR odpowiedzialne jest za przesłanie obrazu dokumentu zawierającego tekst do odpowiedniej aplikacji, która przetworzy obraz na plik tekstowy. E-Mail umożliwia automatyczne dołączenie do poczty elektronicznej zeskanowanego obrazu. Custom to klawisz, którego funkcję użytkownik definiuje samodzielnie, dzięki czemu można niemal całkowicie zautomatyzować proces wprowadzania i zapisywania zdjęć na dysku twardym komputera - lub ustalić inne parametry dla tejże funkcji.

Obydwa urządzenia wyposażono w możliwość skanowania materiałów transparentnych, czyli folii, przeźroczy czy negatywów; co ciekawe - nie muszą one mieć formatu małoobrazkowego (24 x 36 mm), bowiem skanowane są także te o nietypowych rozmiarach (60 x 60 mm oraz 60 x 90 mm).

Plusteki świetnie radzą sobie ze slajdami, jednak duże zastrzeżenia można by mieć do obróbki negatywów. Kolory reprodukcji, nawet po zastosowaniu dodatkowych filtrów, pozostawiają wiele do życzenia. Jeśli zaś chodzi o inne materiały testowe - modele ST12 i ST24 radziły sobie nad wyraz dobrze, a to zapewne za sprawą technologii Pixel-by-Pixel, która pozwala precyzyjnie określić kolory pojedynczego punktu obrazu. Mimo to - jak to bywa w przyrodzie - droższy model (ST24) wyposażono w o wiele czulszy układ skanujący, charakteryzujący się rozdzielczością optyczną 1200 x 2400 dpi w stosunku do 600 x 1200 dpi modelu ST12, dzięki czemu obraz jest dokładniejszy i ma lepiej odwzorowane barwy.

Obydwie konstrukcje powinny się świetnie sprawdzić na biurku obok domowego peceta i w małym biurze czy firmie, w których potrzebne jest wprowadzanie dokumentów oraz zdjęć do pamięci komputera, lecz nie jest tam wymagana profesjonalna jakość.

ⓘ Plustek OpticPro ST12 i ST24

■ Dostarczył: **Multimedia Vision**, ul. Emaliowa 28, 02-295 Warszawa, tel. (022) 338 90 00, faks (022) 338 90 10

Internet: **www.mmv.pl, www.plustek.com**

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu

KONKURS SMS

PRODUKT ROKU 2002



W ręku trzymacie trzynasty numer CD-Actiona (mam nadzieję, że nie jest to piątek i na dodatek trzynastego). Jest to wydanie specjalne, choć - po części - nie różni się od pozostałych. Podobnie jak rok temu, podsumowując rok 2002 przedstawiamy nasze propozycje sprzętowe do tytułu "Produkt roku 2002". W zestawieniu wzięto pod uwagę urządzenia, jakie otrzymały rekomendację CDA lub zostały wytypowane do tego konkursu przez laboratoryjną komisję (tylko produkty sprzed maja, gdyż wtedy zaczęliśmy przyznawać wyróżnienia CDA). Część tych produktów doczekała się już nowszych modeli, lecz w momencie ukazania się tekstu najczęściej były to top nowości lub od bardzo niedawna znajdowały się w sprzedaży. W roku 2001 przyznaliśmy tytuł "ASA roku" - wówczas pod rozwagę wzięliśmy głosy redakcyjnej komisji, jednak teraz chcielibyśmy, byście to Wy, czytelnicy CD-Actiona, mieli całkowity wpływ na to, jakiem urządzeniu przyznamy główną nagrodę. Jeśli zaś chodzi o sposób oddawania głosów oraz NAGRODY za udział w nim (!!!) - a muszę przyznać, że są one nader atrakcyjne - przeczytać o tym można w stosownej ramce na 154 stronie. Dlatego:

KONKURS CZAS ZACZĄĆ!

Maciej Lewczuk

Numer: 1/2002
Strona: 130

Procomp ATI Radeon 8500

Dane techniczne:

Procesor: ATI Radeon 8500 ■ Magistrala: AGP 4x ■ Pamięć: 64 MB DDR ■ Wyjście TV: jest ■ Dodatkowe: wyjście DVI



(+) rewelacyjna jakość obrazu na monitorze oraz TV ■ ogromny potencjał (szybkość, podkręcanie)
(−) dziwne tłumaczenia zakładek sterownika (OtwartyGL ;-)

Dostarczył: PRONOX TECHNOLOGY SA ■ ul. Paderewskiego 32c ■ 40-282 Katowice ■ tel. (0 32) 207-57-93 ■ faks (0 32) 207-57-83

Internet: www.pronox.com.pl, www.procomp.com.tw

KOD 01

Numer: 1/2002
Strona: 128

Mitsubishi Diamond Pro 740 SB

Dane techniczne:

Kineskop: 17" ■ Obszar roboczy: 315 na 236 mm ■ Plamka: 0,25 mm ■ Odchylanie pionowe: 55-160 Hz ■ Odchylanie poziome: 31-96 MHz



(+) doskonała jakość obrazu ■ spore możliwości regulacji
(−) cena

Dostarczył: Veracomp S.A. ■ ul. Zawiła 61 ■ 30-390 Kraków ■ tel. (0 12) 252 55 55 ■ faks (0 12) 252 55 00

Internet: www.veracomp.com.pl ■ www.mitsubishi.com

KOD 02

Numer: 2/2002
Strona: 128

Creative Inspire 5.1 Digital 5700

Dane techniczne:

Tryby: stereo, 4.1, 5.1 ■ Tryby dźwięku przestrzennego: DTS, Dolby ProLogic, Dolby Digital ■ Moc satelitów: 4*7 W ■ Moc gl. centralnego: 21 W ■ Moc subwoofera: 30 W ■ Dodatkowe: pilot, podstawki pod kolumny



(+) doskonała jakość wykonania ■ świetny subwoofer
(−) nie dla przeciętnego zjadacza chleba

Dostarczył: Creative Labs (Irl) Ltd ■ Przedstawicielstwo w Polsce ■ ul. Bzowa 21 ■ 02-708 Warszawa ■ tel. (0 22) 853 02 66

Internet: www.creative.pl, www.soundblaster.com

KOD 03

Numer: 2/2002
Strona: 138

Zoltrix FX-Fighter

Dane techniczne:

Podłączenie: port gier ■ Przewód: 2 m ■ Przyciski: 4 ■ Przepustnica: jest ■ Przełącznik HAT: brak



(+) przystępna cena ■ wbudowana przepustnica
(−) troszkę zbyt kanciasta manetka

Dostarczył: Megabajt ■ ul. Rydgiera 8 ■ 01-793 Warszawa ■ tel. (0 22) 633 11 99 ■ faks (0 22) 693 86 06

Internet: www.zoltrix.com.pl, www.megabajt.com.pl

KOD 04

Głosuj i wygraj!

Numer: 3/2002
Strona: 134

Logitech WingMan Cordless Gamepad



Dane techniczne:

Podłączenie: port USB ■ Zasięg: do 7 m ■ Zasilanie: 4 baterie lub akumulatorki AA ■ Analogowe manetki: 2 ■ Cyfrowy D-Pad: jest ■ Liczba przycisków: 10 (6+4) ■ Dodatkowe: przepustnica, Force Feedback (Rumble)

👍 dobra implementacja Force Feedback (Rumble) ■ połączenie bezprzewodowe

👎 nieprecyzyjna praca lewej manetki

Dostarczył: Megabajt ■ ul. Rydygiera 8 ■ 01-793 Warszawa ■ tel. (0 22) 633 11 99 ■ faks (0 22) 693 86 06

Internet: www.logitech.com, www.megabajt.com.pl

KOD 05

Numer: 3/2002
Strona: 136

Epson Stylus C60



Dane techniczne:

Technologia druku: atramentowa/piezoelektryczna ■ Liczba kolorów tuszu: 4 ■ Format wydruków: ...do letter ■ Maksymalna rozdzielczość: 2880 dpi ■ Podłączenie: port USB lub LPT ■ Dodatkowe: gra Plenet of the apes

👍 bardzo wysoka jakość druku ■ szybka

👎 głośna praca mechanizmów

Dostarczył: MAX COMPUTERS Sp. z o.o. ■ ul. Czajkowskiego 75/5 ■ 51-171 Wrocław ■ tel. (0 71) 326 01 36 do 40 ■ faks (0 71) 326 01 36 do 40

Internet: www.maxcomp.pl, www.epson.de

KOD 06

Numer: 4/2002
Strona: 133

Lite-On CD-ReWriter 32x, 12x, 40x



Dane techniczne:

Interfejs: ATAPI/IDE ■ Bufor: 2 MB ■ Zapis CD-R/RW: 32x/12x ■ Odczyt CD: 40x ■ Overburning: tak ■ Buffer Underrun: Smart Burn■ Oprogramowanie: Nero InCD, Nero Burning Rom 5.5.4.9

👍 duża szybkość wypalania płytek ■ dobra współpraca z oprogramowaniem

👎 no właśnie... jakie to może mieć minusy?

Dostarczył: Komputronik W.K.E. Buczkowscy ■ ul. Reglowa 9 ■ 61-113 Poznań ■ tel. (0 61) 832 62 57 ■ faks (0 61) 832 63 05

Internet: www.liteonit.com, www.komputronik.com.pl

KOD 07

Numer: 4/2002
Strona: 138

Media Tech Play'N'Go Multi-Cam



Dane techniczne:

Radio: cyfrowe FM ■ Rozdzielczość zdjęć: do 352 na 288 punktów ■ Matryca: 100 000 punktów ■ Powiększenie cyfrowe: brak ■ Nośnik: wbudowane 16 MB ■ Podłączenie do PC: port USB ■ Zasilanie: 2 baterie AAA ■ Dodatkowe: kilkadziesiąt gier, słuchawki

👍 świetna jakość odbioru stacji radiowych ■ całe mnóstwo prostych gier

👎 brak podstawy do użytkowania jako kamery internetowej

Dostarczył: Media - tech s.c. ■ Brzeziny 13b ■ 05-074 Halinów ■ tel. (0 22) 795 14 49 do 51 ■ faks (0 22) 783 79 33

Internet: www.media-tech.pl

KOD 08

Numer: 5/2002
Strona: 126

Canon S520



Dane techniczne:

Technologia druku: atramentowa/termiczna ■ Liczba kolorów tuszu: 4 (wymieniane pojedynczo) ■ Format wydruków: do letter ■ Maksymalna rozdzielczość: 2400 na 1200 dpi ■ Podłączenie: USB, LPT (IEEE 1248) ■ Wymiary: 430 na 294 na 177 mm ■ Dodatkowe: brak

👍 świetna jakość wydruków ■ dość szybka

👎 atrament mocno wsiąka w kartki papieru kserograficznego

Dostarczył: Canon Polska Sp. z o.o. ■ ul. Racławicka 146 ■ 02-117 Warszawa ■ tel. (0 22) 572 30 00 ■ faks (0 22) 572 30 11

Internet: www.canon.com.pl

KOD 09

Numer: 5/2002
Strona: 128

Asus A7N266



Dane techniczne:

Dla procesorów: AMD Duron/Athlon ■ Podstawka: Socket A (462) ■ Pamięci: 3*DDR ■ Chipset: Nvidia Force 420 ■ Złącza: AGP*1, PCI*5, CR*1 ■ Kontroler RAID: brak ■ Układ dźwiękowy: wbudowany zgodny z Dolby Digital 5.1 ■ Inne: wbudowany akcelerator GeForce2 MX

👍 spore możliwości za przystępną cenę

👎 niższa wydajność w porównaniu do VIA KT266A

Dostarczył: INCOM ■ ul. Kolejowa 3 ■ 55-075 Bielany Wrocławskie ■ tel. (0 71) 358 80 00 ■ faks (0 71) 358 80 88

Internet: www.incom.com.pl, www.asus.com.tw

KOD 10

Numer: 6/2002
Strona: 137

TEAC CD-W540E



Dane techniczne:

Interfejs: ATAPI/IDE ■ Bufor: 8 MB ■ Zapis CD-R/RW: 40x/12x ■ Odczyt CD: 48x ■ Overburning: tak ■ Buffer Underrun: Write Proof ■ Oprogramowanie: Nero Burning ROM

👍 zaimplementowano wszystkie nowe technologie poprawiające działanie nagrywarek ■ bardzo cicha praca

👎 jeśli nie mam się do czego przyczepić, na pewno skrytykuję cenę

Dostarczył: AB SA ■ ul. Kościerzyńska 32 ■ 51-416 Wrocław ■ tel. (0 71) 324 05 00 ■ faks (0 71) 324 05 28

Internet: www.ab.com.pl, www.teac.de

KOD 11

Numer: 6/2002
Strona: 139

Creative SoundBlaster Extigy



Dane techniczne:

Interfejs: USB ■ Przetwornik: 24 bit/96 KHz ■ Stosunek sygnału do szumów: 100 dB ■ Procesor: 32-bitowy procesor DSP ■ Mnogość wyjść i wejść na przednim i tylnym panelu

👍 świetna konstrukcja ■ doskonałe parametry techniczne

👎 nie zawsze można regulować głośność pilotem

Dostarczył: Creative Labs (Irl) Ltd. ■ Przedstawicielstwo w Polsce ■ ul. Bzowa 21 ■ 02-708 Warszawa ■ tel. (0 22) 853 02 66

Internet:www.creative.pl, www.soundblaster.com

KOD 12

Numer: 7/2002
Strona: 136

Pine D'music SM-300T



Dane techniczne:

Nośnik: Płytki CD, CD-R, CD-RW (w tym wielosesyjne) ■ Zasilanie: 2 akumulatorki AA (1500 mAh) ■ Słuchawki: stereofoniczne douszne ■ Formaty: CD-Audio, MP3 do 320 Kbps ■ Equalizer: 6 predefiniowanych ustawień ■ Waga: 238 g (bez baterii) ■ Oprogramowanie: płytka z muzyką MP3, program MusicMatch ■ Dodatkowe: przewodowy pilot, sterujący podstawowymi funkcjami

czyta nośniki CD-R i CD-RW ■ porozpoznał wszystkie moje płytki

nie wyświetla danych o utworach

Dostarczył: MSD ■ ul. Galaktyczna 23 ■ 80-299 Gdańsk Osowa ■ tel. (0 58) 340 23 23 ■ faks (0 58) 552 54 61

Internet: www.msd.com.pl, www.pine-dmusic.com

KOD 13

Numer: 8/2002
Strona: 134

Pine D'music SM-220C



Dane techniczne:

Nośnik: płytki CD, CD-R, CD-RW (w tym wielosesyjne) ■ Zasilanie: 2 baterie AA ■ Słuchawki: stereofoniczne, douszne ■ Formaty: Audio CD, MP3 do 320 Kbps ■ Equalizer: 4 predefiniowane ustawienia ■ Waga: 200 g (bez baterii) ■ Oprogramowanie: brak ■ Dodatkowe: przewodowy pilot, przewód miniJack-Chinch

spore możliwości ■ niezły, wielofunkcyjny pilot

plastikowa obudowa

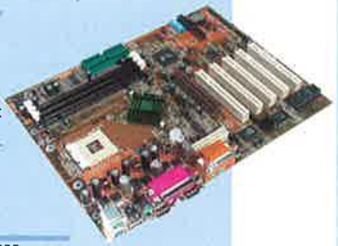
Dostarczył: MSD ■ ul. Galaktyczna 23 ■ 80-299 Gdańsk Osowa ■ tel. (0 58) 340 23 23 ■ faks (0 58) 552 54 61

Internet: www.msd.com.pl, www.pine-dmusic.com

KOD 14

Numer: 8/2002
Strona: 136

Abit AT7



Dane techniczne:

Dla procesorów: AMD Duron, Athlon i Athlon XP ■ Podstawka: Socket A ■ Pamięci: 4*DDR (PC1600, 2100, 2700) ■ Chipset: VIA KT333+VT8233A ■ Złącza: 1*AGP 4X, 3*PCI ■ Kontroler RAID: HighPoint HPT374 (4 złącza) ■ Audio: Realtek ALC650 (6 kanałów - 5.1) ■ Sieć: Realtek 8100B (10/100 Mbit) ■ Inne: optyczne złącze audio (S/P DIF), 2*FireWire

nowoczesna, zaawansowana konstrukcja ■ cztery złącza na pamięci DDR

mało złączy PCI

Dostarczył: California Computer SA ■ ul. Szyszkowa 20 ■ 02-285 Warszawa ■ tel. (0 22) 668 02 00 ■ faks (0 22) 668 02 40

Internet: www.california.pl, www.abit.com.tw

KOD 15

Numer: 9/2002
Strona: 139

Lexmark Z65



Dane techniczne:

Technologia druku: atramentowa/termiczna ■ Liczba kolorów tuszu: 4 ■ Format wydruków: do letter ■ Maksymalna rozdzielczość: 4800 dpi (tryb Foto) ■ Podłączenie: USB ■ Dodatkowe: dwa podajniki papieru

dwa podajniki papieru ■ bardzo szybki druk tekstu

problemy z umieszczaniem papieru w podajnikach

Dostarczył: PrintMark Polska ■ ul. J.Conrada 51 ■ 31-357 Kraków ■ tel. (012) 290 14 00 ■ faks (012) 290 14 04

Internet: www.lexmark.pl

KOD 16

Numer: 9/2002
Strona: 134

ZOOM 3090



Dane techniczne:

Podłączenie: port USB ■ Protokoły: V.92, K56 ■ Przewód połączeniowy (PC-Modem): jest ■ Dodatkowe: dużo oprogramowania dodatkowego

małe gabaryty ■ doskonała współpraca z nowymi systemami operacyjnymi Microsoftu

nie współpracuje z Linuxem

Dostarczył: California Computer SA ■ ul. Szyszkowa 20 ■ 02-285 Warszawa ■ tel. (0 22) 668 02 00 ■ faks (0 22) 668 02 40

Internet: www.california.pl, www.zoom.com

KOD 17

Numer: 10/2002
Strona: 134

Matrox Parchelia 512



Dane techniczne:

Procesor: Matrox Parchelia 512 ■ Taktowanie CPU/RAM: 400/400 MHz ■ Pamięć: 128 MB DDR SGRAM (3,3 ns) ■ Magistrala: AGP 4x ■ Wyjścia TV: poprzez przejściówkę z DVI ■ Wejścia: brak ■ Dodatkowe: dwa wyjścia DVI (drugie można rozgałęzić na... dwa dodatkowe wyjścia D-SUB)

doskonała jakość obrazu ■ mnóstwo nowinek technologicznych

wolniejsza od konkurencji

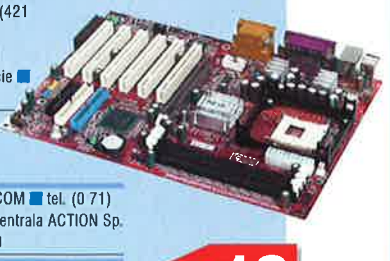
Dostarczył: VERACOMP SA ■ ul. Zawiła 61 ■ 30-390 Kraków ■ tel. (012) 252 55 55 ■ faks (012) 252 55 00

Internet: www.veracomp.com.pl, www.matrox.com

KOD 18

Numer: 10/2002
Strona: 126

MSI 845G Max-L



Dane techniczne:

Dla procesorów: Intel Pentium 4, Celeron (Northbridge) ■ Chipset (North/South): Intel 845G (788 FC-BGA)/ICH4 (421 BGA) ■ Podstawka: Socket 478 ■ Pamięć: 3*DDR ■ Złącza: 1*AGP, 6*PCI, 1*CNR, 4*USB 2.0/1.1 ■ Układ dźwiękowy: AC'97 2.2 ■ LAN: zintegrowany w chipsecie ■ Inne: moduł Bluetooth

moduł Bluetooth ■ doskonałe oprogramowanie

mało wydajny podsystem graficzny

Dostarczył: Microstar International ■ Dystrybutor1: INCOM ■ tel. (0 71) 35 88 000 ■ faks (0 71) 35 88 088 ■ Dystrybutor 2:Centrala ACTION Sp. z o.o. ■ tel. (0 22) 836 62 28 ■ faks (0 22) 877 06 20

www.msi.com.tw, www.action.pl , www.incom.pl

KOD 19

Numer: 11/2002
Strona: 126

HIS Excalibur ATI Radeon 9000 Pro



Dane techniczne:

Procesor: ATI Radeon 9000 Pro ■ Taktowanie CPU/RAM: 275 MHz/275 MHz ■ Pamięć: 64 MB DDR (3,3 ns) ■ Magistrala: AGP 4x ■ Wyjścia DVI: DVI-I ■ Wyjścia wideo: VIVO (rozgałęziane na S-Video i Composite) ■ Wejścia wideo: VIVO (rozgałęziane na S-Video i Composite) ■ Dodatkowe: przejściówka DVI-I na D-SUB (standardowe VGA)

niezły stosunek możliwości do ceny ■ moduł VIVO (wprowadzanie wideo do komputera)

wydajność niższa od oczekiwanej

Dostarczył: Pronox Technology SA ■ ul. Paderewskiego 32c ■ 40-282 Katowice ■ tel. (0 32) 207 56 00 ■ faks (0 32) 207 56 03

Internet:www.pronox.com.pl, www.hightech.com.hk

KOD 20

Głosuj i wygraj!

Numer: 11/2002
Strona: 136

AVerMedia AverTV Studio (Nicam)

Dane techniczne:

Procesor: Conexant Fusion 878A ■ Standard wideo: PAL DK+BG ■ Standard audio: A2/KICAM/SAP ■ Wejścia: antena TV(Kabel)/FM, odbiornik podczerwieni, S-Video, Composite, liniowe stereo ■ Wyjścia: liniowe stereo (miniJack) ■ Pilot: na podczerwień ■ Dodatkowe: antena FM



- doskonała jakość obrazu (jak na tuner komputerowy) ■ technologie Time-Shift i I-Record
- dostęp do niektórych funkcji mógłby być bardziej "intuicyjny"

Dostarczył: California Computer SA ■ ul. Szyszkowa 20 ■ 02-285 Warszawa ■ tel. (0 22) 668 02 00 ■ faks (0 22) 668 02 40

Internet: www.california.pl, www.aver.com

KOD 21

Numer: 12/2002
Strona: 140

MSI KT4 Ultra BSR

Dane techniczne:

Dla procesorów: AMD Duron, Athlon, Athlon XP ■ Chipset (North/South): VIA Apollo KT400/VIA VT8235 ■ Podstawka: Socket 462 ■ Pamięć: 3*DDR (do 3 GB) ■ Złącza: 1*AGP 8x, 6*PCI, 6*USB 2.0, opcjonalnie 3*FireWire ■ RAID: 2*Serial ATA ■ Układ dźwiękowy: C-Media 8738MX (6 kanałów + S/P DIF) ■ LAN: Opcjonalnie Broadcom Gigabyte (10/100/1000 Mbit) ■ Inne: moduł Bluetooth, program MSI DVD 5.1 CH



- kontrolery (Serial ATA, C-Media) i 6 złączy USB 2.0 ■ świetne możliwości podkręcania procesorów
- cena

Dostarczył: Micro-Star International ■ Dystrybutor1: INCOM ■ tel. (0 71) 35 88 000 ■ faks (0 71) 35 88 088 ■ Dystrybutor 2:Centrala ACTION Sp. z o.o. ■ tel. (0 22) 836 62 28 ■ faks (0 22) 877 06 20

www.msi.com.tw, www.action.pl , www.incom.pl

KOD 22

Numer: 12/2002
Strona: 148

HIS Excalibur ATI Radeon 9700 Pro

Dane techniczne:

Procesor: ATI Radeon 9700 Pro ■ Taktowanie CPU/RAM: MHz/MHz ■ Pamięć: 128 MB DDR ■ Magistrala: AGP 4x ■ Wyjścia DVI: DVI-I ■ Wyjścia wideo: S-Video, Composite (przez przejściówkę) ■ Wejścia wideo: brak ■ Dodatkowe: przejściówka DVI-I na D-SUB



- najwyższa wydajność ■ doskonała jakość obrazu i efektów graficznych
- mało gier wykorzystuje oferowane "bajery"

Dostarczył: Pronox Technology SA ■ ul. Paderewskiego 32c ■ 40-282 Katowice ■ tel. (032) 20 75 600 ■ faks (032) 20 75 603

Internet: www.pronox.com.pl, www.hightech.com.hk

KOD 23

Numer: 13/2002
Strona: 140

MSI MX 440 VTD 8X

Dane techniczne:

Procesor: Nvidia GF4 MX 440 AGP 8x ■ Taktowanie CPU/RAM: 275 MHz/512 MHz ■ Pamięć: 64 MB DDR (BGA) ■ Magistrala: AGP 8x ■ Wyjścia DVI: DVI-I ■ Wyjścia wideo: S-Video, Composite (przejściówka) ■ Wejścia wideo: brak ■ Dodatkowe: przejściówka DVI-I na D-SUB, przewód S-Video



- doskonała wydajność (jak na GF4 MX 440) ■ niezwykła podatność na podkręcanie
- daje się we znaki brak Pixel Shadera

Dostarczył: Micro-Star International

Internet: www.msi.com.tw, www.msi-polska.pl

KOD 24

KONKURS SMS

Nagrody:

- monitor Mitsubishi Diamond Pro 750 SB
- 3 nagrywarki TEAC CD-W 540 E
- 3 joysticki Zoltrix FX-Fighter
- drukarka Canon S520
- Karta graficzna ATI Radeon 9000 Pro Vivo 64 MB DDR
- 2 odtwarzacze MP3 PINE SM-300T oraz 1 odtwarzacz MP3 PINE SM-200C+
- płyty główne MSI 845G MAX-L, MSI KT4 Ultra BSR
- drukarka Lexmark Z 65
- kierownica Logitech Momo Racing
- karta muzyczna Sound Blaster Extigy, głośniki: Creative Inspire 5.1 5100, Creative Inspire 2.1 Slim 2700, Creative Inspire 4.1 4400 i mysz Creative Optical Mouse

Aby wziąć udział w konkursie, należy wybrać jeden z produktów, które uzyskały nominacje do tytułu "CD Action Produkt Roku 2002" - sprzęt który uważacie za najlepszy.

Głosujemy na wybrany sprzęt wysyłając SMS-a na numer **7164**

Treść SMS-a proszę wpisać według schematu:
CA.PR.XX
gdzie XX oznacza kod produktu na który głosujemy.

W konkursie biorą udział tylko osoby, które prześlą poprawnie wpisany SMS pod numer 7164.

UWAGA!
Wysłanie SMS-a kosztuje tylko 1 zł + VAT.
Nie ma ograniczenia liczby SMS-ów przesyłanych przez jednego uczestnika, można też głosować na kilka różnych produktów.

Fundatorami nagród są:

PRONOX S.A. · CREATIVE · Logitech · megabajt · Canon · veracomp · LEXMARK Passion for printing ideas. · MSD · MSI

Promocja Prenumeraty

Otrzymasz jeden z programów do nauki języków obcych Eteacher 3.0., jeśli zdecydujesz się na prenumeratę roczną.

Do wyboru masz: program do nauki języka angielskiego, niemieckiego lub francuskiego.

1



2



3



Oferta ważna do 31 grudnia 2002.

Zamów **już teraz** i... sprawdź je sam!

Dostępne numery archiwalne



13/01 12,00zł



01/02 18,50zł



02/02 18,50zł



03/02 18,50zł



05/02 18,50zł



06/02 18,50zł



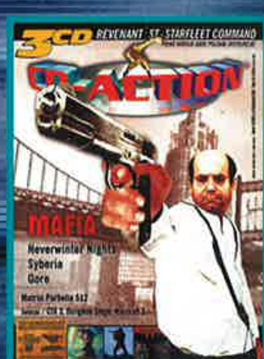
07/02 18,50zł



08/02 18,50zł



09/02 18,50zł



10/02 18,50zł

Jak kupić numery archiwalne?

Wyślij kupon zamówienia znajdujący sie na nastepnej stronie. Za numery archiwalne zapłacisz przy odbiorze paczki.

CD-ACTION MOŻNA ZAPRENUMEROWAĆ:

W WYDAWNICTWIE

1. Wypełniając zamieszczony poniżej druk zamówienia, który należy odesłać na adres: Media Styl Sp. z o.o.,Sp.k., Skr. Poczt. 340, 87-100 TORUŃ 1 oraz dokonując wpłaty należności po otrzymaniu imiennego druku przelewu
2. Zamawiając prenumeratę telefonicznie: (0-prefix-22) 51 75 055
3. Zamawiając prenumeratę pocztą elektroniczną: **dariusz.biernacki@mediastyl.pl** lub **prenumerata@mediastyl.pl**
4. Faksem: (0-prefix-22) 517 05 30
5. Przez internet: http://prenumerata.bauer.pl
6. W przypadku pytań i reklamacji prosimy dzwonić pod numery (0-prefix-22) 517 05 31 do 36, 517 05 80

Upominki wysyłamy w terminie do dwóch miesięcy od otrzymania zapłaty za prenumeratę. Prosimy o złożenie podpisu pod zgodą na przetwarzanie danych osobowych. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za opóźnienia spowodowane błędnym wypełnieniem druku zamówienia.

Termin realizacji prenumeraty jest uzależniony od daty otrzymania przez Wydawnictwo niniejszego druku zamówienia
Numery archiwalne można zamówić w Wydawnictwie - wysyłka jest realizowana za pobraniem pocztowym (płatność u listonosza przy odbiorze zamówionego numeru). Faktury VAT wystawiamy na wyraźne życzenie.

U NASZYCH KONTRAHENTÓW

RUCH S.A.: wpłaty na prenumeratę krajową przyjmują terenowe jednostki Ruch - do piątego dnia każdego miesiąca poprzedzającego okres rozpoczęcia prenumeraty. Informacji o warunkach i sposobie zamawiania prenumeraty zagranicznej udziela: Ruch S.A. OKDP 01-248 Warszawa, ul. Jana Kazimierza 31/33, tel. (0-prefix-22) 532 87 31, 532 88 16, 532 88 19, 532 88 20, Infolinia : 0-800 12 00 29. Płatność kartą płatniczą na stronie **http://www.ruch.pol.pl**

Zamawiam prenumeratę magazynu CD-ACTION od numeru: ☐☐ - ☐☐

Prosimy o wpisanie w kratkach numeru /miesiąc - rok/, od którego chcecie Państwo, by zaczęła się Państwa prenumerata

Wybieram następujący okres prenumeraty:

Prosimy o zaznaczenie znakiem X dokonanego przez Państwa wyboru okresu prenumeraty

☐ **na 12 miesięcy w cenie 156 zł + prezent wybieram program numer** ☐

☐ **na 6 miesięcy w cenie 90 zł**

☐ **na 3 miesiące w cenie 48 zł**

Zamawiam numery archiwalne: ☐☐/☐☐ ☐☐/☐☐ ☐☐/☐☐ ☐☐/☐☐ ☐☐/☐☐

Proszę wpisać numer wydania i rok wydania

Prenumeratę proszę wysyłać pod adres:

Imię i nazwisko lub nazwa firmy

ulica, nr domu, mieszkania

kod *miejscowość*

tel. kontaktowy *e-mail*

☐ **Proszę o wystawienie Faktury VAT** **NIP:** ☐☐☐-☐☐☐-☐☐-☐☐

Upoważniam Media Styl Sp. z o.o., Sp.k do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy...

podpis

Należność ureguluję:

☐ **przelewem** *(po otrzymaniu z działu prenumeraty imiennego druku przelewu)*

☐ **kartą kredytową**

Proszę obciążyć moją kartę płatniczą

☐ **VISA Classic** ☐ **VISA Business** ☐ **PolCard** ☐ **PBK Styl** ☐ **EuroCard/MasterCard**

numer mojej karty *data ważności karty/miesiąc rok*

Wyrażam zgodę na przetwarzanie w celach marketingowych przez Media Styl Sp. z o.o.,Sp. k., ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa moich danych osobowych, które przekazuję dobrowolnie zastrzegając sobie prawo do ich sprawdzania i poprawiania.

Data i podpis ....

UWAGA! Powyższy druk zamówienia prosimy wypełniać **drukowanymi literami**. Po wypełnieniu - druk należy wyciąć, włożyć do koperty i odesłać pod adres:
Media Styl Sp. z o.o. Sp. k., Skr. Poczt. 340, 87-100 TORUŃ 1

CDACTION@CDACTION.COM.PL

SUKIENNICE 6, 50-107 WROCŁAW

ACTION REDACTION

Jako że to numer specjalny CDA, to AR będzie z wielu przyczyn nietypowe. Nowe logo, MNÓSTWO listów od dziewczyn, nowy (dziwny) dział i... ogólnie listy w tym numerze dobrano pod kątem ich, ekem, najróżniejszej "normalności inaczej". Listy poważne etc. (poza Ladies' Corner) tym razem zdecydowanie ustępują pola takim, które mają was raczej rozbawić, zaintrygować czy sprowokować. Zatem jeśli po raz pierwszy trzymasz CDA w ręku - nie przerażaj się, zwykle mamy tu troszkę mniejszy cyrk. Ale tylko niewiele. Zatem - zapraszam do tego cyrku. Na arenę. A dwa, nieco już wyleniałe lwy już ostrzą na was zęby. >:[). No i - wszystkiego najlepszego!!! (Jingle bells, jingle bells...)

Myśl miesiąca:

Życie jest jak pizza - nawet kiedy jest kiepskie, nieźle smakuje.

(Paula Deviq)

More gore! [*]

Powiedzmy sobie prawdę - gry są za mało brutalne. TAK! My, społeczność graczy, jesteśmy jeszcze niewystarczająco wypaczeni i zdeprawowani. Potrzebujemy coraz silniejszych bodźców, jakie będą dawały kopa i dostarczały niezbędnej dawki adrenaliny w życiu codziennym. Apeluję przeto do twórców gier, aby jeszcze bardziej starali się zdeprawować nasze i tak (...) wykolejone umysły i dusze. Biblijna rzeź niewiniątek? Proszę bardzo! Ludzie nabijani na pale? A co se będziemy żałować! Wyrywanie serc dostatecznie szybkie, byśmy mogli zobaczyć, jak te jeszcze biją? No problem. Rozpuszczanie ludzi w kwasie? A niby co nam to wadzi? Mielenie w maszynkach do mięsa? - już, brać się do roboty! I wiele innych makabrycznych dokonań, na jakie tylko stać ludzką wyobraźnię, winno być w grach zaimplementowane, czego i wam, i sobie życzę.

Przemysław Lewicki

A ja tego nie skomentuję... sami zobaczycie dlaczego.

Darmowa [?] wazelina :]

Wasze pismo wzbija się na wyrzyny literackie. Chciałbym pogratulować geniuszowi, który wymyślił to pismo - chętnie uścisnąłbym mu dłoń. Wasze pismo jest istnym majster sztykiem, a wasze godło (...) ustaliło nowe kryteria oceny co do nich.

?!?!?! Ratunku, moje oczy!!! Moja głowa!!! Ślizgam się!

Otwierając wasze przepiękne CD-ROM-ki, oglądam wasze meni (...)

Bo robili je Supermeni, kumasz... Każdy miał na imię (CD)Romek, to tak na marginesie.

...a me uszy słyszą muzykę bogów (...). Wasze czasopismo jest dla mnie jak duch opiekuńczy, który pod postacią złotego atlety (...) chroni mnie od wszelkich nieszczęść. A propos: ostatnio przez moją głupotę spaliłę kartę graficzną (...). Prosiłbym radę plemienia CDA o natychmiastowe rozważenie tej drobnej prośby: więc chciałbym dostać od redakcji takiego samego GF lub lepszego.

He, he, he, wieee-dziaaa-łem, że takiej ilości wazeliny nikt by bezinteresownie do nas nie wysłał. :)

PS Przepraszam za złe pismo, boję się mego brata, ręka mi się trzęsie, jeżeli on przyjedzie i zobaczy, że zamiast GF ma ATI Rage 2 MB - to mnie zabije! Tylko mi nie odpowiadajcie: "Bolec, pogięło cię".

Bolec

Zamiast tego opowiem dowcip: jedzie facet starym małym fiatem i mija gościa w najnowszym sportowym mercedesie. Kierowca F126p mówi: "te, zamienimy się na bryczki?". Gość w mercu wytrzeszcza oczy: "zwariowałeś?!". "Nie" - wzdycha kierowca fiata - "ale myślałem, że może to ty oszalałeś - i się zgodzisz". Uprzedzam zatem: myśmy JESZCZE nie zwariowali. Może gdybyś był pełnoletnią dziewczyną, 90-60-90, pozbawioną przesądów, miałbyś ciut większe szanse... Ale póki co: "Bolec, pogięło cię"? I sugerujemy - poduszka włożona w najszerszą część spodni w pewnym stopniu powinna zredukować efekt gniewu brata. :)

Brawo Jolly Roger!

Chciałbym pochwalić Jolly Rogera (numer CDA jak wyżej), gdyż jego pierwszy list wywołał na mojej twarzy ironiczny uśmieszek i pogardliwy śmiech w myślach, ale drugi list wprost mnie zaszokował!! Rzadko kto ma dziś odwagę, by przyznać się do błędu - i przeprosić!!! BRAWO DLA CIEBIE!!! Jak to rzekł Smuggler, jeszcze będą z ciebie ludzie.

Zgadza się. Będą z niego ludzie.

Na zakończenie mojego listu zadam Smugglerowi pytanie: jak, po przeczytaniu takiego listu Jolly'ego Rogera (tylko przykład, bez obrazy), powstrzymujesz się przed spaleniem wzrokiem monitora i rytmicznego wypisywania głową na klawiaturze tekstu "Bogurodzicy"?

Mac Bad

A kto powiedział, że tego nie robię? To jest jeden z powodów, dla których nie chcę (potem) pokazywać wam własnej gęby...

Powroty

Jestem czytelnikiem, który powrócił do waszego pisma po dłuższej przerwie, tak więc moje spostrzeżenia mogą być dla was ciekawe. Od numeru lipcowego ponownie się przekonałem do was. Pamiętam czasy, kiedy w kioskach ukazały się pierwsze numery CDA. Kupiłem ich chyba kilkanaście. Grafika była w nich taka jak teraz, tzn. na najwyższym poziomie (nie wiem, kto w CDA odpowiada za szatę graficzną, ale płacicie mu co najmniej 1,5 razy za mało).

Nie pisz tak głośno, bo usłyszą. :) A tak między nami to pierwsze numery CDA powinno się oprawić w ramki i pokazywać na wykładach pt. "Jak NIE należy redagować i składać pisma". Może troszkę tu przesadzam... ale tylko troszkę. Żywa, w 100% profesjonalna amatorszczyzna. :)

Gorzej było z grami oraz artykułami. Powiedziałbym nawet, że wyglądało to tragicznie (no, z grami to jeszcze, jeszcze - ale artykuły...). Czytanie artykułów przypominało żarcie tynku ze ściany (chociaż to zajęcie byłoby chyba znacznie bardziej pasjonujące i przyjemniejsze).

Tu... zgodziłbym się. Za pierwsze CDA odpowiadała ekipa nieco dziwnych ludzi (my! :)), z których właściwie nikt nie miał doświadczenia z tworzeniem pisma - szczególnie od podstaw. Ba, nie było nikogo, kto miałby dłuższy staż zawodowy

SCHWYTANE W SIECI

Inaugurujemy nowy dział Action Redaction. Będą tu zamieszczane rozmaite opinie na temat CDA, które znaleźliśmy w Internecie. I pochlebne i obraźliwe. I te serio, i te serią... zresztą poczytajcie i sami oceńcie, czy jest sens, by kącik ten pozostał częścią AR. Czekam na wasze opinie. Naturalnie dobór tekstów jest skrajnie tendencyjny i w ogóle źle to o nas świadczy itede. Jaasne. Z pianką! Dwa razy!

Jak kupujemy CDA?

[Władca Angmaru]: Zawsze przed lekcjami kupowałem CDA, ale teraz nie kupuję, bo mam w piątek lekcje na 7.30, a są kioski jeszcze zamknięte. :(

Mefistus: Zamknięte? U mnie już o 6.00 otwierają. :) Ja kupuje przed lekcjami, jest przynajmniej co robić f szkułce (ktura óczy). :)

Dugall: Ja też zawsze po szkole kupuję. Przynajmniej lekcje szybko mijają, jak się ciągle myśli, co tam nowego w CDA. ;)

[WładcaAngmaru]: Hehe, no właśnie :) I można przeczytać. :0 Raz miałem CDA na nogach pod ławką, niestety śliska okładka :(- i gazeta ześlizgnęły się. Nauczyciel podniósł, popatrzył, powiedział: "Pod koniec lekcji ci oddam". I do końca lekcji czytał CDA. :)

Teraz mamy wreszcie dowód na to, że uczą was ludzie niepoważni, nieodpowiedzialni i w ogóle poniżej krytyki. Pani minister Łybacka - pani to czytasz i nie grzmisz?... :)))

sir gawaine: Mi by się czas dłużył, wolę o laskach rozmyślać. :-)

Ale wtedy mniej wygodnie się siedzi w ławce i może być obciach, jak do odpowiedzi przy tablicy niespodziewanie wyrwą. :)

Forum antyfana

Jest taki dowcip o angielskim lordzie, który kilka lat mieszkał na bezludnej wyspie. Gdy go uratowano, okazało się, że wzniósł tam trzy domy: ten, w którym mieszkał, klub, dokąd chodził, i klub, do którego... NIE CHODZIŁ. Podobnie jest - jak się zdaje - wśród fanów pism o grach komputerowych. Wielu z nich nie wystarcza, że mają pismo, jakie lubią. Nie, oni muszą mieć jeszcze pismo(a?), którego nie lubią, co zwykle objawia się wylewaniem nań sporej ilości błota, żółci i śliny. Surfując po różnych forach i listach dyskusyjnych wyszperaliśmy troszkę krytycznych opinii na temat CDA. Zobaczcie, jak wyglądamy w oczach tych, którym nie trafiliśmy w gust. (A czemu te bluzgi publikujemy? Bo nas bawi tak bezsilna złość!)

"(...) tak poza tym gdy raz skończyła mi się srajtaśma - wytarłem swe cztery litery pseudorecenzją z CDA drukowaną na pięknym papierze do, którego "guwno" nie chciało przylec".

Jak można się domyślić z wyrafinowanej argumentacji i bogatego słownictwa tudzież maestrii w operowaniu językiem polskim i bezbłędnej ortografii - jest to tekst czytelnika "hardkorowego" i ambitnego. Co widać - a pewnie i czuć, jeśli nadal używa naszych stron do wiadomego celu i z wiadomym efektem. Swoją drogą, nasi czytelnicy (patrz Ludzie i ludziska z 12/02) są jakby mądrzejsi... :)

***

"Dla mnie, CDA to synonim grafomaństwa i braku jakiegokolwiek kunsztu dziennikarskiego - kilkustronicowe recenzje, które wyglądają tak, jakby autor po prostu przepisał (przetłumaczył?) materiały promocyjne/reklamowe od wydawcy lub producen-

w porządnej gazecie czy piśmie. (Moja współpraca ograniczała się tylko do wysyłania tekstów a nie obecności w "oku cyklonu".). I pewnie dlatego się udało - po prostu nie wiedzieliśmy jak marne mamy szanse przetrwania i jak wielu rzeczy nie umiemy oraz nie wiemy.

Pierwsze spotkanie z wami skończyło się tak, że po kilku miesiącach sprzedałem wszystkie numery paru fraje... znaczy kolegom, a jak zobaczyłem kolejny numer CDA w kiosku - odwracałem wzrok. Aż nadszedł dzień, kiedy zacząłem się śmiertelnie nudzić, a w pobliżu nie było żadnych koleżanek. Chodziłem bez celu po mieście przez pół godziny (i przeszedłem je chyba cztery razy wszerz i wzdłuż, Złocieniec to małe miasto). (...) No i skierowałem się w stronę kiosku z gazetami. (...) Pomyślałem, że chociaż pooglądam obrazki. (...) CDA przyjemnie mnie zaskoczyło! (...) [tu, wycięto pochwały :)]. ***Jednym słowem, ponownie się do was przekonałem. Jesteście najlepsi (na razie). Trzymajcie tak dalej. Na jakiś czas wasz...***

TEZ

Poniższy list dedykujemy tym wszystkim "starym czytelnikom", którzy w listach czasem "labidzą", że to już nie to, że kiedyś CDA to ho, ho, a teraz to ...prfff, że klimat nie odpowiada itd. Jak widać - trafiają się nie tylko takie oceny "wiarusów"...

Zarobki i listy

Jak to jest, że prawie w każdym AR pojawiają się listy z pytaniami o wasze zarobki, a wy z uporem godnym maniaka piszecie, że to tajemnica zawodowa etc. A ktoś w następnym AR pyta o to samo - i tak w kółko. Ciekawość ludzka nie zna granic.

Moje zarobki zna jeno Urząd Skarbowy i żona. Zresztą obu tym instytucjom zwierzam się na ten temat z wielką niechęcią...

(...) Niektóre listy zdradzają nowe choroby społeczne - płaskostopie mózgu i ogólną jełopizację.

Radzik "Tadzik" M

O odpowiedziach wolimy nie wspominać. :)

Panopticum

Denerwuje mnie to, że wcinacie się w cudze listy.

Cóż za posądzenie! Jak możesz?! My???? NIGDY!!!

Przerywacie ten list...

Wcale nie! Wcale nie! Wcale nie!

...pisząc bezsensowne komentarze...

Kukułeczka kuka, bo siadła na zbuka... teraz sobie duka: pograłabym w Diuka! Traaalalaaa! Traaalalaaa! Łojdiriidi-riidiii - u ha!!!

...np. nr 10/2002. Pierwszy list w kąciku listów dziwnych. Szmugler przerywa co chwilkę list...

Nieprawda. Nie przerywam listu, bo list kilka razy przerwany trudno się potem czyta (jego kawałki się mieszają i rozsypują).

...który porusza bardzo ważny temat i myśli, że rządzi...

Smuggler myśli?! Uhuu, kolejny pochlebca. :) Ale jeśli to list myśli, że rządzi (wypowiedź bowiem można interpretować na dwa sposoby), przerywanie mu/go jest naszym patror... paterotycznym obowiązkiem. List ma służyć do czytania, a nie myśleć! Jak listy zaczną myśleć, szybko zniszczą naszą cywilizację!!!

I nie obchodzi mnie to, że nawet jeżeli opublikujesz ten list i będziesz dopisywał głupie i bezsensowne teksty...

Siała baba mak, nie wiedziała jak, a dziad wiedział i powiedział, dostał 10 lat! Bum, cyk, cyk, meeee...! Poza tym gdyby NAPRAWDĘ cię to nie obchodziło, nawet byś o tym nie pomyślał. (Myślisz, dajmy na to, czasami o polityce rolnej w Nowej Zelandii? Nie! Bo - kogo to w Polsce obchodzi?)

...na poziomie dresiarza z parku miejskiego w Cieciorce (miejscowość autentyczna).

Jaja Bajo i Ekscelencja Michał Kulas

To musiała być ciekawa znajomość. Współczuję. Czy chociaż pisze od czasu do czasu? Pewnie nie, dyskomuł jeden... złamał komuś serce lub szczękę i odszedł, ech! Co by mu żel na głowie skisł!

Mega Ladies' Corner!

Tak mnie ostatnio wzięło na napisanie listu do was i poruszenie kwestii dziewczyn oraz gier. Nie jęczcie tam teraz "znowu jakaś baba będzie pisała, że gra lepiej w CS od chłopaków". Nic z tych rzeczy. ;) Chcę wam (w sumie to chłopakom, którzy czytają waszą gazetę)...

C O czytają???:>

...opisać pewien przypadek. Nie raz i nie dwa w Action Redaction zamieszczano listy od gości, którzy chcieliby mieć dziewczynę ładną, z poczuciem humoru, wyluzowaną i do tego siedzącą przed kompem, i to w celu innym niż chat/IRC/GG/pasjans (niepotrzebne skreślić). Myślicie, że mieć dziewczynę, która lubi strzelać do terrorystów w Counterze czy czesać kolejne poziomy doświadczenia w Diablo to już szczyt marzeń? To się gruuubo mylicie. Niech za dowód posłuży wam przykład mojego brata.

(...) Po latach niepowodzeń znalazł taką. Fajna była - naprawdę. Ładna, można było z nią pogadać i pośmiać się (...). Dla chłopaka - ideał. Dla jego siostry (ja w tej roli) - też spoko - bo fajno mieć nową koleżankę (i to fajną naprawdę). Wszystko było jak w bajce. Spotykali się jeśli nie "na żywo", to (ku uciesze mego brata) na serwerze Diablo II czy CS. Brat w siódmym niebie, ale sielanka zaczęła się sypać. Spytacie dlaczego? Bo panna coraz częściej zamiast się z nim spotkać, wołała... grać w jakąś grę! Jakbyś się, drogi czytelniku, poczuł, gdyby TWOJA WYMARZONA DZIEWCZYNA powiedziała, że nie wpadnie dziś do ciebie, bo dopadła fajną grę i chce ją koniecznie jak najszybciej skończyć... a jutro też nie, bo się umówiła na sesję CS? Dupa blada. Wszystko się skończyło. Brat był załamany przez dwa tygodnie. Teraz zaczyna do siebie dochodzić, ale to wystarczyło, by zrozumiał, że dziewczyna niekoniecznie grająca dużo i w coś więcej niż pasjans - to jego marzenie. Jak ostatnio stwierdził "następnym razem, gdy się dowiem, że dziewczyna lubi giercować, to jej nawet patykiem nie dotknę". (...)

ia_eR.

Wiesz, że pogrzebałaś właśnie marzenia tysięcy napalonych graczy? I o kim oni teraz będą myśleć przed zaśnięciem? :P

***

Jak jest wam strasznie smutno, zjedzcie budyń; a jak źle, powtarzajcie słowa Dobrego Wojaka Szwejka (r): "Wszystko jest w porządku, a jak nie jest w porządku, to i tak jest w porządku, bo przynajmniej coś się dzieje".

KroK"odylica

***

Niedawno daliście Tipsomaniak. (...) W tymże był tekst o hakowaniu save'ów gier. Świetny pomysł (wysłałabym wam uściski i całusy, ale prąd mnie kopnął), lecz ja to widzę ciut (hmmmm, niech wam będzie dużo) inaczej. Nakłaniacie ludzi, którzy nie "oszukiwali" do zabawy z save'ami:

+ W niektórych grach rzeczywiście czasami biłam głową w ścianę, gdyż bez kodów nie mogłam przejść dalej (Dekalog z 09/2002 się kłania).

- Niektórym może to wejść w nawyk i będą już kodować zawsze.

Ci, co "cheatują" i tak to będą robić - czy to za pomocą znalezionych w pismach/Sieci tipsów, czy trainerów itd. A tak, przynajmniej sami ruszą głową, SAMI spróbują "rozwalić" daną gierkę itd. I będzie to coś twórczego, samodzielnego...

Niestety ja tą sprawę widzę w dwojaki sposób - i oba są na nasze (graczy) wasze (redaktorów) i ich (wydawców gier) nieszczęście niezbyt kolorowe, otóż:

1. Granie absolutnie bez kodów prowadzi do częstych wybuchów złości u graczy, czego późniejszym skutkiem może być znudzenie się grami. Gdyż, jak pisaliście, radość z przejścia danego levelu jest nieporównywalnie niższa od stresu, jaki towarzyszył graczowi podczas przechodzenia danego etapu, co może doprowadzić do załamania rynku gier.

...Och!? :)

2. Gra na kodach może doprowadzić do znudzenia (tym razem za łatwymi) grami, co tez może prowadzić do zaprzestania nabywania nowych przez graczy, co doprowadzi do bankructwa wydawców gier. (I recenzenci tez nie będą mieli roboty. :) Mówiłam, że to czarna wizja.) ;)

3. Oczywiście może być też taka ewentualność, że ktoś będzie pośrodku, ale to tylko moje prywatne odczucia, z którymi nikt nie musi się zgadzać). :)

PS Ciekawe, czy Piotr Mac_Aaron Madetko przyczepi się do mojej drugiej xywy. :))

Maja from Elbląg aka M4A1 from CS

Tylko, o ile zna kodowe oznaczenia czołgów Sherman z czasów II wojny światowej. Albo współczesnego uzbrojenia strzeleckiego... :) A ta pierwsza xywka to od Pszczółki Mai!

ta, 3 strony tekstu i zero treści (2/3 recenzji np. o jakimś fpp/ttp/rts to zazwyczaj klepanie o bezdennie głupiej fabule).

Ja nie rozumiem - jest tyle rzeczy, których się można w CDA czepić. Ale większość "antyfanów" woli wymyślać jakieś ko(s)miczne zarzuty - proste i szybkie do obalenia jak pół litra wódki dla trzech Rosjan. Lenistwo? Głupota? Czy może nie mieli CDA w ręku, a chcą przywalić jego twórcom? A może myślą, że jak to napiszą, to słowo stanie się ciałem - tzn. prawdą? Szkoda śliny, proszę panów.

Po przeczytaniu takiej recenzji, w mojej głowie pojawia się dręczące pytanie: czy autor w ogóle miał jakikolwiek kontakt z grą oprócz obejrzenia strony WWW producenta i przeczytania tekstów reklamowych, czy chociaż 1 godzinkę pograł, zanim wypluł z siebie grafomański bubel, dumnie nazywany recenzją?".

Ma bliższy kontakt z grą niż ty, antyfanie, ponieważ opisuje to, co w grze faktycznie jest i co ujrzał, a nie to, co sam na jej temat wymyślił. Poza tym jesteśmy zbyt leniwi, by czytać presspacki i za głupi, aby znaleźć w Necie stronę WWW danej gry (o tłumaczeniu szkoda w ogóle mówić - toż trzeba znać obcy język!). Chcąc, nie chcąc - bazujemy głównie na tym, co zobaczymy podczas grania... O ile trafi się ktoś, kto potrafi ją dla nas zainstalować i co jakiś czas otrze nasze zaślinione usta.

Tekst doczekał się kontry innego, bardziej obiektywnego fana konkurencji. Bo są przecież i tacy.

"Prawda, niekiedy jak Eld albo Gem.ini dorwie gierkę i się nią podniecą to naprawdę potrafią przesadzić. Zdarza im się jednak popełniać recenzje wybitne. A spójrz na recenzje (...) El Generała Magnifico. To naprawdę kawał rzetelnej dziennikarskiej roboty, która - moim zdaniem - powinna być wzorem dla każdego redaktora. Każdy jego artykuł to naprawdę niezła rozrywka intelektualna i, może zapędzam się za daleko, sprawia mi tyle przyjemności z jego lektury, co felietony Pilcha w Polityce.

Wow!!! Ten tekst Generał powinien powiesić u siebie nad łóżkiem.

Piszesz, ze w ich recenzjach brak treści. To ciekawe stwierdzenie... Czego ci w nich właściwie brakuje? Za mało konkretów o grafice? Nie wyjaśniają, z jakich wywołań OpenGL korzysta dana gra? Nie wymieniają, jakie rozdzielczości obsługuje? A może chodzi o muzykę? Tam też raczej nie rozwodzą się nad akordami albo bogactwem linii melodycznej zawartych w utworach".

I krytyk się zreflektował...

"Oczywiście, że dokonałem mocnego uogólnienia i celowo trochę przesadziłem (...)".

Na tym zapewne polega rzetelna dziennikarska robota, której u nas brak? Kłamać - ops "mocno uogólniać i celowo przesadzać" licząc, że nikt tego nie sprostuje? Zanim zaczniesz zarzucać nam brzydkie rzeczy, panie krytyk, sam się pan naucz pisać prawdę, samą prawdę i tylko prawdę. Bez "uogólniania i celowego przesadzania". A jak lubisz przesadzać, zostań ogrodnikiem. Oni robią to nieustannie.

A oto inny, wyważony głos w dyskusji o CDA.

"(...) Niestety sytuacja jest taka, że CDA ma znaczną większość rynku i z tego, co wiem, ich styl trafia do młodych czytelników. Trzeba im oddać, że poza pewnym infantylizmem jest to pismo na bardzo wysokim poziomie".

***

Nie pamiętam, czy była to wypowiedź jednego z czytelników, czy też pracowników CD-A... Grunt, że mnie poruszyła. Chodziło o gry, które w żadnym razie nie nadają się dla dzieci. Ten tajemniczy "ktoś" napisał, że sprzedawcy w sklepach z grami nie zwracają uwagi na to, co dzieciaki chcą kupić... Może robi tak większość, ale nie ja. I wiecie co? To nic nie daje. Przykład: do sklepu wchodzi rodzina, 10-latek od progu krzyczy, że koniecznie i bezwarunkowo chce GTA3. Rodzice oglądają pudełko (na którym jak wół namalowano, że od 18 lat), podchodzą do mnie i chcą kupić. Uprzejmie informuję, o czym jest i dla kogo. Co robią rodzice? Niemal obrażeni odpowiadają, że ich pociecha grała już w MoH, SOF, SOF2... że TA gra nie może być straszniejsza... Ja na to, że owszem - może i jest. Rodzice kupują GTA3, unoszą się honorem i wychodzą ze sklepu. Jak ja w ogóle śmiem zwracać im uwagę, kim jestem, by ich pouczać?...

Najgorsze jest to, że to nie jest odosobniony przypadek. Telewizja, prasa, ba - sami rodzice trąbią o przemocy w grach... że trzeba zakazać, zniszczyć, usunąć! A tymczasem kupują własnym dzieciom "rodzynki". Zaprzeczają sami sobie. Ja mogę tylko - dla uspokojenia własnego sumienia - informować, dla kogo dana gra się nadaje, a dla kogo nie... w 7 na 10 przypadkach moje info dla rodziców jest w 100% ignorowane...

Rain_bow

***

Myślę, że większość ludzi, która do was wypisuje: jacy jesteście beznadziejni i jak nie lubią CD-ACTIONA, chyba jednak was lubi. Wiem, że to głupio brzmi, ale byłam niedawno świadkiem w sklepie i dwóch chłopaków stało przy kasie. Jeden kupował CD-ACTION i cały czas monologował, że czasopismo schodzi na psy, że dema denne, marne recenzje... A jego kumpel się go pyta: "to czemu to kupujesz?". A ten na to: "bo je lubię". Naprawdę mnie powaliło. Gdzie tu logika? (...)

Nie za dużo żądasz od facetów? Logiki? Phew! To wy się nie malujcie! A temu facetowi to kiedyś dużą colę z pianką postawię - za te ostatnie słowa. Może się zadławi - to za tę wrogą propagandę na początku. :)

No dobra, teraz rzeczywisty powód, dlaczego piszę ten list: aktualnie siedzę przy komputerze i próbuję pisać pracę magisterską, którą tworzę już od ośmiu miesięcy i nie mogę jej napisać, czy ktoś zna ten ból?

E, takie tam typowe małolackie problemy. Kogo to obchodzi. Mi foremkę do piasku ukradli!!! A ona z jakąś pracą mi wyjeżdża. Jak masz pracę, to pracuj! My się bawimy. :))) (PS Połamania pióra!)

I właśnie gdy już szczękę wyrwało mi z nudów, postanowiłam napisać ten list, bo to o 10 000% ciekawsze zajęcie. Moja koleżanka kupiła ostatnio komputer i gdy jej pewnego razu nie było w domu, brat sprowadził kumpli - i grali. Ta gdy dowiedziała się o tym, wpadła w furię (naprawdę nie wiem, o co), a że wyjeżdżała na tydzień, by brat nie mógł grać... odłączyła myszkę. :) Naprawdę! I zabrała ze sobą. Po tygodniu wróciła do domu, podłącza myszkę, a Windows krzyczy, że mysz nie została wykryta. Wpadła w panikę, wydzwaniała do mnie cały dzień, okazało się, że próbowała wtyczkę wcisnąć na siłę i w wtyczce dwie zworki zwarły się. Ręce opadają. Nauczona doświadczeniem nie rusza już myszki i pozwala bratu grać.

Aga

***

Wiecie, jak czytam Ladies' Corner, czasem (a nawet dość często) zbiera mi się na mdłości. Dlaczego? Ponieważ co trzeci list od dziewczyny to list opowiadający o tym, jak ta poznała własnego wybranka dzięki WAM. Powoli staje się to nudne. Wprawdzie (...) są i ciekawe listy. No, ale by co drugi był właściwie o tym samym?

Ej, przed chwilą był tylko "co trzeci"! Proszę mi tu nie eskalować!

No sora, ale to staje się już chyba (uaaaa...tu, ziewam):) - monotonne. Nie mogłybyście tak wprowadzić trochę akcji? Na przykład: "wy dranie z CDA! To dzięki wam poznałam Jędrka! A teraz on mnie zostawił z brzuchem i ucciekk w dal!". No dziewczyny, trochę dynamiki... jak w KLANIE (no, może to akurat nie jest najlepszy przykład). A jeśli niczego takiego nie przeżyłyście, to chociaż nie piszcie o takich dennych rzeczach... Proszeeeę (na kolanach). :) A poza tym jest jeszcze jeden powód mojej złości - to zazdrość! Po prostu JA TEŻ TAK CHCĘ! Łeeeee... :) Chciałabym wam podziękować za poznanie fajowego chłopaka, ale nic takiego się jeszcze nie zdarzyło. Zatem drogie koleżanki... nie wprawiajcie mnie w stan załamania nerwowego... chlip... chlip. :)

nookie

Dzięki Magazynowi Amiga poznałem aż dwie dziewczyny i one mnie porzuciły, bo zakochały się w sobie i teraz ja mam brzuch (od chipsów i piwa). Czy ja jestem "łatwy"? I jak mam odzyskać miłość Eufemii? Poradź mi, droga redak.... och... nie, to jest mój prywatny list do pewnego pisma dla nastolatek! Kto to tutaj puścił? Umówmy się, że tej wypowiedzi nie było. Ale może na naszej stronie WWW założymy kącik samotnych serc? (Litości!!! Tylko nie to!!!)

***

1. Jeśli pracuje się w piśmie, które jest sprzedawane drożej (np. CDA), czy zarabia się więcej niż wtedy, gdy się pracuje w tańszym piśmie (np. Action Plus). Oczywiście po odliczeniu kosztów, bo wiadomo, że te w większym piśmie są większe. Przykłady podałam może mało trafnie, ale myślę, że zrozumiesz, o co chodzi.

Nie ma bezpośredniego przełożenia między ceną pisma a wysokością zarobków. Płaci się w końcu za pisanie recenzji, a koszt napisania jest przecież taki sam w piśmie za 1 zł jak i za 100 zł. Mówiąc krótko: nie zarabia się więcej za to, że pismo więcej kosztuje. A gdyby tak było, zrobiłbym wszystko, byśmy kosztowali po 1000 zł sztuka. :P

2. Może to pytanie jest zbyt osobiste (i nie obrażę się, jeśli nie odpowiesz). Czy twoja żona też lubi komputery? Jeśli nie, czy nie przeszkadza jej twoja praca. Nie zrozum mnie źle. To pytanie zadałam tylko po to, aby się dowiedzieć - jak to jest.

Krycha

Musiała polubić, bo nie miała innego wyjścia. Gwarantuję, że ty - będąc na tropikalnej bezludnej wyspie - po jakimś czasie polubiłabyś np. kokosy lub to, co wolno ucieka - więc można to dopaść i zjeść. Ale w sumie to ma przechlapane. :) Nieraz przynoszę robotę do domu (pomyśl, co by było, gdybym był strażakiem?). A ona pyta "pracujesz czy się bawisz" - a ja "jedno i drugie naraz". I co najgorsze, wcale nie kłamię... A tak szczerze, dorośli ludzie - gdy chcą - zawsze się jakoś dogadają i potrafią tak sobie ustawić życie, by pogodzić pracę z życiem prywatnym.

***

(...) Często można przeczytać argumenty krytyczne pod adresem CDA, a wy skutecznie je odpieracie. Czy chociaż raz przyznaliście się do błędu?

antyl00pka :)

Nie mogliśmy, bo jesteśmy ABSOLUTNIE DOSKONALI. I tylko spróbuj zaprzeczyć! :) A tak serio: jak ktoś znajdzie w CDA prawdziwego babola (czyli nie jest to zarzut w stylu "wasze gierki są cienkie, dema żałosne, a teksty dla 4-latków"), od razu walimy się w pierś. Zdarzało się nieraz.

***

Pytanie brzmi: jak powstają (Smuggler) twoje odpowiedzi do AR.

Zwykle spontanicznie, czyli od ręki i bez namysłu.

Tzn. czy po przeczytaniu danego listu od razu wiesz, co napisać, robisz to, a dopiero potem sięgasz po następny list; czy też najpierw wybierasz te do druku, a dopiero później myślisz nad tym, jak na nie odpowiedzieć?

Zazwyczaj stosuję pierwszą metodę, choć nie ma to reguły. Czasem kiedy czytam list, od razu na marginesie notuję odpowiedź, aby jej nie zapomnieć. Ale robię to rzadko - bo problem w tym, że po pewnym czasie (np. kwadransie) już nie potrafię jej odczytać. :(

(...) Nie wiem, czy mam rację, ale skoro liczba przychodzących e-maili tak znacznie przewyższa liczbę "zwykłych" listów, (...) czy w takim razie listy pisane ręcznie nie straciły jakiegoś procentu szansy na to, by je wydrukować? Proces "wklepywania" tekstu do komputera do najbardziej fascynujących nie należy. Zatem czy nie zdarza się tak, że nawet jeśli się trafi interesujący list, pisany ręcznie, nie drukuje się go, bo myślisz sobie np. "a tam, szkoda czasu na klepanie w klawiaturę, w mailach i tak znajdę trzy inne, które będą równie ciekawe"?

Absolutnie nie. Wprawdzie racją jest, że wklepywanie tekstów z kartki na ekran monitora zbyt ekscytujące nie jest - ale jeżeli list jest ciekawy, może być choćby wyryty cyrklem na kapslu po coca-coli. Jego treść wynagradza trudy przepisywania. Jedynym minusem "ręcznego" listu jest czasem charakter pisma autora. Sam mam paskudnie nieczytelne pismo i tym samym z wprawą odszyfrowuję cudze bazgroły - ale niekiedy niektóre z nich doprowadziłyby do nerwicy nawet imć Champolliona, który w swoim czasie zdołał odczytać egipskie hieroglify. (A tak na margine-

Mówiłem już wiele razy, że trzeba być NAPRAWDĘ dorosłym, by nie wstydzić się niekiedy własnego infantylizmu. Dorosłość nie polega bowiem wyłącznie na zachowaniu śmiertelnej powagi. A my od dawna czujemy się na tyle dorośli, by niekiedy bawić się niczym dzieci... Co w tym złego? Fanom śmiertelnej powagi zalecam czytanie nekrologów.

A tu już ktoś inny pisze o AR...

"Za to bardzo dziwną sytuację widać w Action Redaction (...). Docelowymi odbiorcami tego pisma wydają się gówniarze.

Autor tej wypowiedzi ma (z tego, co o sobie napisał) jakieś 19 lat - co, rzecz jasna, uprawnia go (ale tylko w własnych oczach!) do takich osądów. W końcu - dorosły jest! Nawet dowód osobisty ma! Jak zechce, może głośno powiedzieć "dupa"! Zatem korzysta z życia. :)

A jednak listy przysyłane do redakcji prezentują w większości wysoki poziom".

...O fu...rczę blood-e!!! A tak się starałem, by ten dział był maksymalnie infantylny! :(Nawet tego nie potrafię. :(((

Oczywiście redakcja nie drukowałaby listów od niewydarzonych półgłówków.

Nie?... Naprawdę nie? Jesteś pewien, że nie? Hm... w takim razie będę musiał pomyśleć, czy ten list powinien pojawić się na łamach - czy nie. Bo jak opublikuję - to wyjdzie na to, że nie dość, iż tragicznie mylisz się, to do tego masz połowę przeciętnego IQ...

Ale mam wrażenie, że sami kiepsko się czują jako "pismo dla małolatów"".

Sami czują się świetnie jako pismo dla ludzi lubiących czytać o grach. O wiek nie pytamy. Swoją drogą, dla mnie 19-latek to TEŻ małolat... więc waść się nie wywyższaj nad "dzieciarnię"...

Po chwili ktoś wyjawił, na czym polega nasz straszny sekret.

"Bo widzisz. To jest tak. Jeśli pismo jest na poziomie, może sobie pozwolić na drukowanie listów niewydarzonych półgłówków, bo wiadomo, że jego odbiorcy będą się z tego śmiać na równi z redaktorami. Jeśli pismo jest kiepskie, musi nadrabiać miną w postaci poważnych listów od poważnych czytelników".

Dzięęęęki!!! Sądząc z niektórych edycji AR, musimy być na najwyższym światowym poziomie!!! :) (Widać, że antyfan nigdy AR nie czytał...) Swoją drogą, wychodzi na to, że np. "Polityka" to straszliwa kiepszczyzna. Bo same sieriozne, poważne i mądre listy tam drukują...

"To mi się właśnie nie podoba w csd".

...W czym??? W Computer's Sadist Domination? O przepraszam, w tamtym piśmie tylko dorabiam, po godzinach i pod inną ksywką!

"Każdy list, w którym się nie chwali komentują w taki sposób, że nadawca wychodzi na idjote".

A nawet na bencfała albo totalnego niedołka czy innego krętona. Zgrząza!

BTW: a wiela to listów nas chwali w tym AR? Chyba żaden (no, poza jednym, ale to się nie liczy - sami zobaczycie czemu). Zatem proponuję akcję: "są tak ciency, że nawet wierni czytelnicy ich nie chwalą!!!".

Cytaty zaczerpnięto z:
Forum Gry-Online, Forum CD-Projekt, Forum TS

sie - twój list był pisany ręcznie i ważył dobrych 10 deko chyba, a pismo... no, widziałem ładniejsze - i co? Przeszkodziło mi to w publikacji?

Teraz chciałabym napisać kilka słów odnośnie (...) listu Krzyśka z 10/02. (...) Mówisz, że straciłeś przyjaciół przez komputer? Myślę, że gdyby naprawdę byli twoimi przyjaciółmi, zauważyliby, że dzieje się z tobą coś niedobrego i staraliby się pomóc. Stało się inaczej - więc może nie zasługiwali na miano przyjaciół? (...) Dzięki temu masz teraz szansę na poszukanie nowego grona znajomych, może nie tak licznego jak dawniej, ale niech to będą prawdziwi przyjaciele. (...)

Kończę (...) jednym z moich ulubionych dowcipów: Jaś, Małgosia i Baba Jaga postanowili pójść na studia. Spotykają się po pół roku i wymieniają wrażenia. Jaś narzeka, że na polibudzie to same imprezy i zero nauki. Małgosia narzeka, że na medycynie to sama nauka i zero imprez. A Baba Jaga na to: "A u nas, na informatyce trochę tego i trochę tego - ale za to jestem najładniejsza na roku!". UWAGA: nie opowiadać w obecności dziewczyn z informatyki. :)

witch_girl

Thx za myśl miesiąca. I dowcip. Ale faktycznie lepiej nie opowiadać go paniom z informatyki. Sorry, Devi... :) Zresztą opuchlizna prawie mi zeszła, więc nie ma sprawy. Wybaczam ten "plaskacz" w ryło. Jednak byka w żołądek nie zapomnę! Nigdy!

O dziewczynach...

W związku z tym, że - jak napisał lozak1 - AR powoli zmienia się w kącik złamanych serc, postanowiłem, opierając się na doświadczeniach własnych oraz kilku kumpli - również maniaków giercowania, oświecić wszystkich tych, którzy narzekają, że nikt ich nie kocha itp., itd. Otóż, dziewczyny można zasadniczo podzielić na te, które gier nie lubią (a jest to niestety jakieś 90% niewieściej populacji), no i na te, które gry lubią (czyli pozostałe 10%...) Panowie, STRZEŻCIE SIĘ JAK OGNIA tych należących do pierwszej grupy, bo są największym wrogiem gier, a skoro gier, to także NAS! (...)

A ponieważ w LC opisano dramat kolesia, który spotkał tę z pozostałych 10% - to co nam zostaje? Hę??? Nie, mowy nie ma - nie zgadzam się! Wolę choćby i taką nielubiącą gier - ale kobietę. :)

W przeciwnym razie będziecie musieli wysłuchiwać pretensji, czasami niemających pokrycia z rzeczywistością (np. że macie wszystko w d...), a niekiedy zawierających ziarnko prawdy (np. że przedkładacie granie nad randki). Na ogół związki z takimi pannami są krótkotrwałe i kończą się tak szybko, jak się zaczęły. Natomiast jeżeli spotkacie dziewczynę, która lubi gry, a w dodatku spełnia wasze oczekiwania - gratulacje, nic tylko pozazdrościć (ale prędzej na wasz dom spadnie meteoryt niż takową ujrzycie).

Tja. Powiedz to bratu ia_eR...

Tak więc nie narzekajcie, panowie, tylko cieszcie się, póki możecie.

Daniel

Gry jak laski, laski jak gry

Otóż, rozmyślałem kiedyś (co się niestety wśród obecnej młodzieży rzadko obecnie zdarza) :), do czego można porównać zapalonego gracza komputerowego, który dostaje nowy sprzęt? I po kilku chwilach doszedłem do wniosku, że najbardziej "bliską" mu osobą jest chłopak, który odkrył, że dziewczynki służą nie tylko do przeszkadzania nam w zabawie. :)

Te, skądś znam ten tekst. Naruszasz moje prawa autorskie. :)

Oto, dlaczego tak sądzę:

1. Gracz od razu instaluje jak najwięcej nowych gier, najczęściej jednak po to, aby zobaczyć grafikę; chłopak też na początku podrywa wszystko, co mu się podoba.

2. Gracz chwali się kolegom, jaki to ma sprzęt, którego inni nie mają; chłopak, jak poderwie jakąś ekstralaskę, też się od razu chwali kolegom. :)

Mam ochotę schować się pod biurko ze wstydu - czemu my, faceci, jesteśmy tacy durni, no?

3. Po pewnym czasie gracza nachodzi refleksja "a po co mi tyle gier i tak gram przeważnie w jedną, góra dwie?" i odinstalowuje je, co przeważnie powoduje bałagan w kompie:). Chłopak zaczyna myśleć podobnie: "w zasadzie z tą mi się przebywa najlepiej, po co mi inne?" - mimo to po rzuceniu innych w jego życiu także jest bałagan. :)

4. Co najciekawsze, ta jedna, jedyna (zarówno dla gracza, jak i dla chłopaka) przeważnie ma słabą grafikę, niezbyt dobry dźwięk, a wyróżnia się z tłumu innych ZABÓJCZĄ grywalnością, przez co wiemy, że nie znudzi się nam prze lata (vide Mac Abra i bodaj Steel Panters). :))))

No, ten jest wierny grze od 1995 - wyobrażacie sobie?

Podobieństw można by wymieniać więcej, może więc ktoś inny pomyśli, do kogo (względnie czego) można porównać gracza komputerowego? :)

zdolny

Jedno pytanie: czy widziałeś kiedyś grę, która porzuciła gracza dla innego kompa? Ale z drugiej strony - gry często żądają od usera nowych kart grafiki, więcej pamięci, większego twa... ehm. Tak. Na szczęście nie wszystkie. Niektórych z kolei za skarby świata nie można przejść ani zaliczyć. :))) Nie, może lepiej dość tych porównań, bo mi moja "gra" powie w domu GAME OVER. :)

Czy...

1. Czy planujecie więcej takich filmowych niespodzianek jak w numerze 09 (Godzilla rządzi i rządzić będzie!)?

Jeśli będziecie tego chcieli (ankieta!!!) - tak.

2. Macie w planach przerzucić się - w przewidywalnej przyszłości - na DVD?

Dopóki DVD nie będzie powszechnie dostępne i tanie - raczej nie. Ale kiedyś chyba raczej, być może, na pewno prawdopodobnie - tak? :)

3. Pytanie od mojej kuzynki: czy chomik Alfred żyje, a jeśli tak - to czy jest stanu wolnego?

Jeśli ma chomiczkę - to niech mu przyśle, a jak sama o czymś myśli, niech się wstydzi...

8. Czy Jedi lubi serię anime "Hellsing"?

Jedi skrzywił się z lekka, co oznacza, że znać - zna. Ale żeby zaraz lubić?

9. Jak wytrzymujecie z muzyką Elda. :)

Zapytaj, jak wytrzymujemy z Eldem. :) A jak on wytrzymuje z nami i ze sobą?! BTW: tu, muszę przypomnieć redakcyjną ankietę. "Jakie będą pierwsze słowa, które wypowie jego syn? A) Mama, B)Tata, C) O, *@!#$ mać!!!". Znowu mi się ten @#~!@ komputer zawiesił!!! :)

10. Słucha ktoś w redakcji Laibacha? Bo jak tak, chcę go pocieszyć, że nie jest jedyny w Polsce.

Na przykład ja. Mój ulubiony od lat utwór to "Opus Dei". Masakra!!!

11. Co sądzicie o pomyśle na film "Godzilla vs. Pikachu". :)))

Poczekaj, poczekaj... pewnie dojdzie i do tego. A jeżeli jeszcze nakręcą "Królewnę Śnieżkę i 7 zboczeńców" (albo Królewnę Śnieżkę vs. D.W.A.R.F. 007), będzie to znak, że pora umierać... :)

13. Na dołączanie do PISMA (co, zaskoczyłem was) :) płyt z muzyką raczej nie ma szansy?

Jakaś zawsze jest...

14. A na plakaty?

Większa niż w przypadku muzyki.

15. Moglibyście urządzić plebiscyt na najlepszą myśl miesiąca w historii AR. Moja propozycja: "wy macie rację, ale my mamy karabiny", by Mao Tse-tung (CDA 1/97 czy coś koło tego... Dżisus, jaki ja stary jestem!). Logika tej myśli jest powalającą.

Heh, to typujcie! Niezły pomysł!

16. Smuggler, mogę się założyć, o co chcesz, że charakter mojego pisma jest gorszy od twojego. Jak dziewczynom literki tak ładnie wychodzą?

Przegrałbyś. Ja wykazuję ogólny brak charakteru pisma. Tak czy siak kobiety nigdy nie zrozumiesz, więc nawet nad tym nie myśl. One są z natury okrąglejsze, to im łatwiej okrągłe literki stawiać. A my? Same kanty...

17. Czy Mr Jedi odpowiedział bodaj na jeden list w AR czy doszczętnie zeżółciał?

Jeśli mu się chce, to się dopisuje gdzie popadnie. Ostatnio na samochodzie naczelnego gwoździem coś wypisał. Bynajmniej nie dlatego, że nie dostał podwyżki.

20. Czy są szanse na to, że Eld ustabilizuje ksywkę lub wymyśli kolejnych 10? Tak przy okazji - choćby wykombinował nie wiadomo jaką i tak każdy będzie na niego mówić Eld.

Ba... Na razie to MY mamy dla niego nową xywkę - Darth Father. :)

21. I ostatnie pytanie: najgorsza gra, w jaką graliście?

Człowieku, zapłaciłem psychoanalitykowi majątek, aby o niej zapomnieć... a ty... nieeeee... znowu tu jest...aaaa....szybko... te różowe tabletki!... One chcą mnie zjeść bez popicia!!!... Aaaaaa!

I jeszcze jedno: cytat z westernu pochodzi z obrazu "Bez przebaczenia" Eastwooda. Co wygrałem? :)

Guzik, bo się pomyliłeś. To był "Sędzia z Teksasu". Polecam.

Pozdrawiam, całuski i inne niecenzuralne rzeczy od kuzynki (ona naprawdę jest nienormalna).

Szkoda, że w takim razie większość dziewczyn jest normalna. :) Aha - a jak będzie kiedyś niemoralna, daj jej namiary na redakcję. :)

I NIECH MOCZ BĘDZIE Z WAMI!!!

Lord Sexbeer

Niech Moc poradzi sobie bez nas.

Ludzie i ludziska

Napiszę krótko. Ostatnio wyjątkowo kupiłem wasze pismo. Wyjątkowo, ponieważ kosztuje już nie spęna 20 zł.

Scorpio007

Też odpowiemy krótko: czujemy tu nie spęnionom ten z knotem za słownikiem oto graficznym. :) Poza tym polecamy program TV do czytania - góra 1,5 zł. Albo, by sięgnąć po książkę telefoniczną - za darmo dają. Miłej, taniej lektury życzę.

***

(...) Max Payne (...). W grudniu dostałem go za darmo od kolegi (zachował się facet, choć nie żaden gej) i przeszedłem te gierkę, spędzając święta w zabitej dechami wiosze. (...)

(...) To w sumie tyle. Sorry za wszystko powyższe, ale z kim miałem się podzielić tymi ranami na mej duszy gracza? W pracy same baby, jedna się odchudza i chodzi wściekła, dziecko drugiej ma biegunkę, a trzecia boi się maila wysłać. No - do kogo miałem napisać?

MK

***

Czy moglibyście podać stronę, gdzie znajdę sterowniki do athlona xp 1700? Na stronie AMD nic nie znalazłem, a są mi bardzo potrzebne. Błagam, odpiszcie!!!!!

M.C.

Mamy tylko upgrade'y do obudowy, serial do wentylatorka i toner do Celeronów. :(Nam by się z kolei przydały sterowniki do płyt CD i tusz do monitorów - jakby ktoś miał? Sterowniki to do tych sześciokątnych płyt z akceleratorami grafiki, wiecie...

***

Przy was czuję się piękny.

Kuba

A my przy tobie mądrzy. My w każdej chwili możemy zrobić sobie operację plastyczną - i będziemy piękni. A ty?

Czytelników denerwowali

Smuggler & Mr Jedi,

czyli wariaci na fali

(*) od autora listu:
PS1 Tekst został napisany całkowicie tendencyjnie i prowokatorsko.
PS2 Nie drukujcie PS1 Zobaczymy, kto się da złapać.

I ilu z was dało się podpuścić? Ciekawe, jak dużo różnych kolorowych pism dla pań zacytuje ów tekst, naturalnie pomijając ten dopisek?

Tipsy

Age of Mythology

Naciśnij **[Enter]** i wpisz wielkimi literami:

RED TIDE - woda robi się czerwona
GOATUNHEIM - dostajesz boską moc
WUV WOO - latający fioletowy hipopotam
I WANT TEH MONKEYS!!! - duuużo małp
L33T SUPA H4X0R - szybkie budowanie
MR. MONDAY - ???
CONSIDER THE INTERNET - jednostki poruszają się woooolno
LETS GO! NOW! - ???
ISIS HEAR MY PLEA - dostajesz małą armię
TINES OF POWER - dostajesz Forkboy
O CANADA - dostajesz Lazer bear
FEAR THE FORAGE - inna boska moc
BAWK BAWK BOOM - dostajesz moc spuszczania deszczu... kurczaków
SET ASCENDANT - widzisz wszystkie zwierzaki na mapie
WRATH OF THE GODS - kolejne boskie moce
PANDORAS BOX – jw.
DIVINE INTERVENTION - możesz używać boskich mocy
CHANNEL SURFING - następna misja
THRILL OF VICTORY - wygrywasz scenariusz
IN DARKEST NIGHT - noc
UNCERTAINTY AND DOUBT - zakrywasz mapę
LAY OF THE LAND - odsłaniasz mapę
ENGINEERED GRAIN - ???
MOUNT OLYMPUS - bogowie cię lubią
ATM OF EREBUS - dostajesz 1000 sztuk złota
TROJAN HORSE FOR SALE - dostajesz 1000 sztuk drewna
JUNK FOOD NIGHT - dostajesz 1000 jedzenia

Bandits: Phoenix Rising

Zajrzyj do katalogu, w którym zainstalowałeś grę. Znajdź plik: **GARAGE.XML** (\bandits\data\profiles\GARAGE.XML), i edytuj go Notepadem. Dla przykładu: jeśli chcesz mieć wszelką broń w pierwszej misji, znajdź ciąg znaków: **Mission 01**, i zmień wszystkie wartości z 'no' na 'yes'. W podobny sposób można modyfikować inne parametry.

Bloodrayne

Idź do **option screen** i wybierz **cheat function**. Ustaw następujące kombinacje liter:

Ćwiartowanie: **INSANEGIBSMODEGOOD**
Uzupełniona żądza krwi: **ANGRYXXXINSANEHOOKER**
Wrogowie są nieruchomi: **DONTFARTONOSCAR**
Niewidzialność: **TRIASSASSINDONTDIE**
Juggy Mode: **JUGGYDANCESQUAD**
Maksymalna energia: **LAMEYANKEEDONTFEED**
Pokazuje broń: **SHOWMEMYWEAPONS**
Czynnik czasu: **NAKEDNASTYDISHWASHERDANCE**



Hitman 2: Silent Assassin

Edytuj plik: **HITMAN2.INI**, i dopisz linię: **enableconsole 1**. Uruchom grę. Teraz naciśnij **[^]**, by otworzyć konsolę - i wpisz:

IOIRULEZ - god mode on/off
IOIGIVES - wszelka broń i znajdźki
IOIHITLEIF - energia
IOISLO - zwolnione ujęcia on/off
IOIER - bomb mode on/off
IOIHITALI - Ali mode on/off
IOILEPOW - Specjalny atak on/off
IOIGRV - grawitacja on/off
IOINGUN - nail rifle
IOIPOWER – mega-power

Industry Giant 2

Idź do: **train terminal** - i zmień nazwę terminalu (albo stacji) na: **Donald**. Otrzymasz 1 mln $.

K-Hawk Survival Instinct

Podczas gry wpisz:
lumo3 - god mode i amunicja
3mulo - skok o level

Need for Speed Hot Pursuit 2

Edytuj plik: **car.ini** (znajdziesz go w katalogu CARS). Dla przykładu:

price=10
nfsprice=10

Sprawi, że każdy samochód będzie kosztował 10 $.

Parametr **Mass Value**
Masa danego wozu. Zmniejszając masę, zwiększasz tym samym prędkość wozu. (Wszelako w innej wersji cheatów znalazłem informację, że tym parametrem reguluje się prędkość - np. 20 000 = 200 mph). Sami zobaczcie, która wersja jest prawdziwa.

Pamiętaj tylko, by wcześniej zrobić kopię roboczą tego pliku.

No One Lives Forever 2

Naciśnij **[T]** i wpisz:

god - god mode
ammo - maks. amunicji
guns - wszelka broń
armor - pełny pancerz
health - maksymalna energia
skillz - dużo skill points
maphole - następny level
poltergeist - niewidzialność
pos - pokaż twą pozycję
build - wersja gry
baddaboom - wieeeelkie eksplozje!
rosebud - masz skuter śnieżny (naturalnie tips skutkuje tylko na "śnieżnych" etapach)

Prisoner of War

Idź do: **password screen** - i wpisz (pamiętając o dużych literach!):
alltimes - od razu wiesz, co wydarzyło się w ciągu dnia
gerlang5 - dostęp do wszelkich leveli
Boston - widok w FPP
Foxy - ciekawe ujęcie kamery
Muffin - strażnicy zmieniają wielkość
defaultm - anuluje działanie gerlang5
coretimes - wszystkie ważniejsze zdarzenia
Togsavecan - save w dowolnym momencie
Fatty - nieśmiertelność
Dino - nieskończone kamienie i kasa
Quincy - coś miesza z wartownikami
Joe - ???
Kaz - ???
Showtime - ???
Jasmine - ???

Real War: Rogue States

Podczas gry naciśnij kombinację klawiszy:
[RCTRL] + **[F]** - brak fog of war
[LCTRL] + **[9]** + **[S]** - uzupełnia zapasy

Unreal Tournament 2003

Naciśnij **[']**, by wejść do konsoli (lub naciśnij **[TAB]**) - i wpisz:

God - god mode
Amphibious - oddychasz pod wodą
Fly - latasz
Ghost - przechodzisz przez ściany
Walk - anulowanie cheatów fly i/lub ghost
Teleport - teleportuj się w miejsce wskazane kursorem
AllAmmo - amunicja do wszystkich posiadanych broni
Allweapons - wszelka broń
Loaded - cheat łączący działanie allammo and allweapons
SkipMatch - wygrywasz daną rozgrywkę



The Thing

Uwaga! Cheatowanie tej gry wymaga "mieszania" w rejestrze. Jeśli nie czujesz się w tym pewnie - daj sobie spokój, bo możesz spaprać mnóstwo rzeczy w kompie (łącznie z perspektywą reinstalki Windy!).

Uruchom program **Regedit** (jest w głównym katalogu Windows). Za pomocą opcji Rejestr=>Eksportuj plik rejestru zrób jego kopię roboczą.

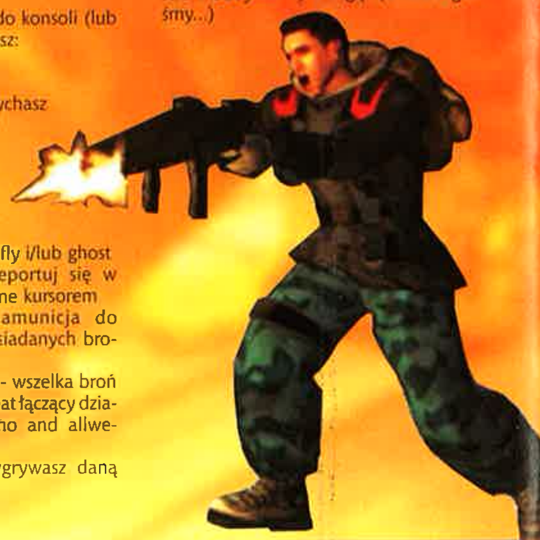
Teraz idź do menu **HKEY_LOCAL_MACHINE/Software/Computer Artworks/TheThing/ 1.0**.

Stwórz nowy ciąg za pomocą opcji **Edycja=>Nowy=>Ciąg**. Nadaj mu nazwę jednego z poniższych cheatów, naciśnij **[Enter]**. Teraz kliknij ten ciąg RMB i wybierz opcję: **Modyfikuj**, i w okno: **Dane wartości**, wpisz **1** i naciśnij **[Enter]**. W ten sposób aktywizujesz dany cheat. (Wartość "0" wyłącza go.) Tak zmodyfikowany rejestr zgraj.

Nazwy ciągów
Unlimited health for player PlayerInvulnerable - god mode dla gracza
Unlimited health NPCs NPCInvulnerable - god mode dla NPC
All weapons FullWeaponEquip - wszelka broń

Uwaga! Tips będzie działał dopiero po załadowaniu nowego levelu (nie save'a!) - tzn. najpierw trzeba samodzielnie przejść dany level, dopiero potem zadziałają cheaty.

Uwaga! Jeśli coś namieszaliście i Windows ma problemy z uruchomieniem się - nie wpadajcie w depresję. Reset i naciskajcie raz za razem [F8] podczas restartu, by wywołać menu startowe. Z menu wybieramy opcję: Tylko wiersz poleceń, i wpisujemy: scan/restore. A potem wybieramy wcześniej utworzoną kopię rejestru i oddychamy z ulgą. (A ostrzegaliśmy...)



Dla niecierpliwych.


Twoje oczy Go lubią
Monitory NEC MultiSync® LCD
NEC
SuperFine TFT
doskonałe panele LCD
z kątem widzenia obrazu aż do 170°
NaViSet™
pełne sterowanie
parametrami monitora
z poziomu systemu Windows
OmniColor™
najbardziej naturalny standard
reprodukcji i odwzorowania kolorów
dla monitorów LCD
Technologia Ambix™
połączenie interfejsu
analogowego VGA
i cyfrowego DVI
Pełna 36-miesięczna
gwarancja door to door
obejmująca również system
podświetlania panela
Quality is visible.
NEC/MITSUBISHI
NEC-MITSUBISHI ELECTRONICS DISPLAY
ENTER
PC WORLD KOMPUTER
Więcej informac
tel.: (0 prefix 12) 422 18
www.nec-mitsubishi